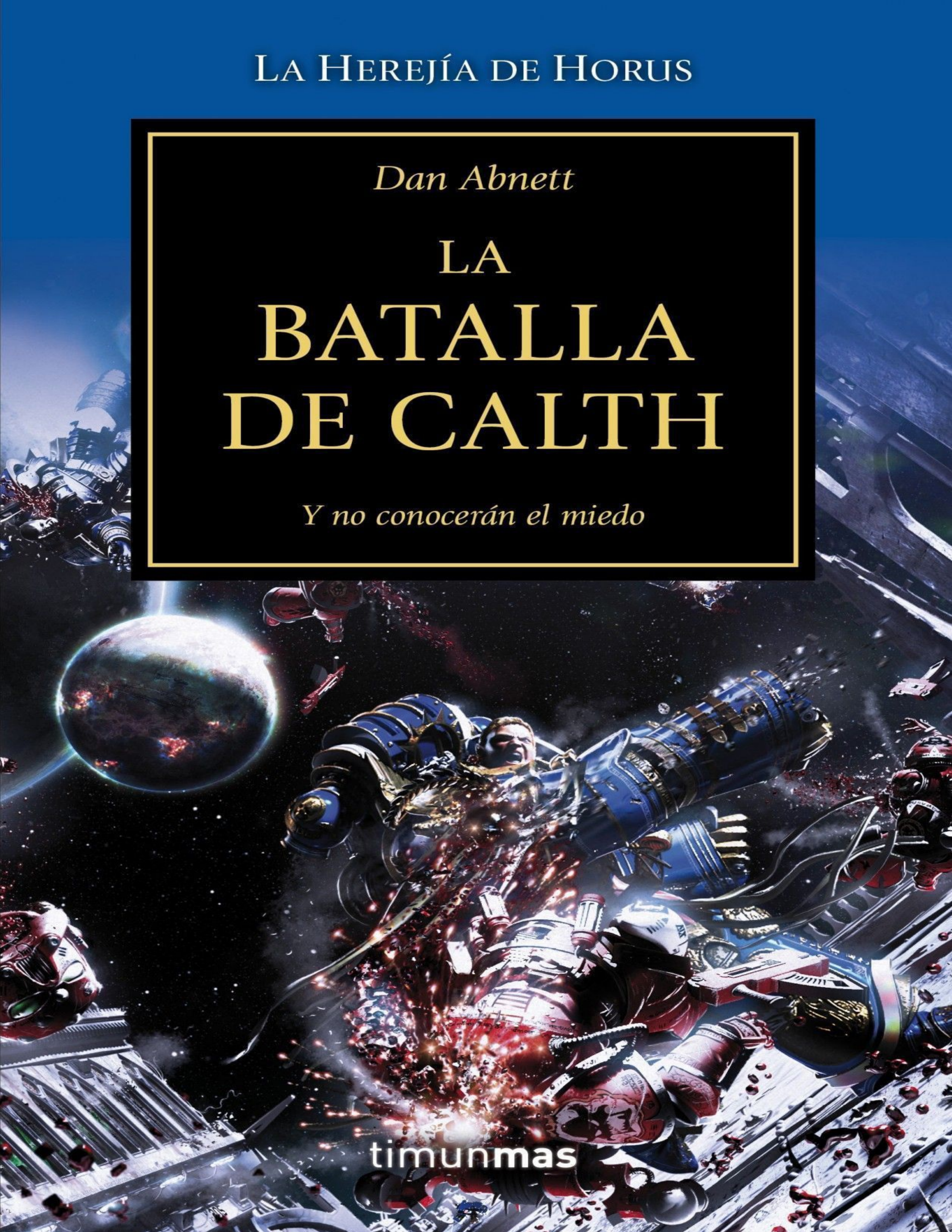


LA HEREJÍA DE HORUS
Dan Abnett
LA BATALLA DE CALTH
Y no conocerán el miedo
timunmas

Sin saber la extensión de la Herejía, Roboute Guilliman cumple las órdenes cada vez más crípticas del Señor de la Guerra y regresa a Ultramar para reclutar a su legión y combatir a los orkos que se reúnen en el sistema Veridian. Sin previo aviso, los supuestos aliados de la legión de los Portadores de la Palabra invaden Calth, donde dispersan la flota de los Ultramarines y aniquilan a todos los que se encuentran en su camino. Guilliman confirma sus peores sospechas: Lorgar está decidido a acabar de una vez por todas con la terrible rivalidad que hay entre ellos. Y cuando los traidores invocan a las infectas hordas de demonios y a todas las fuerzas del Caos, los Ultramarines se ven abocados a una lucha en la que ninguno de los bandos podrá vencer.

Dan Abnett

La Batalla de Calth
Y no conocerán el miedo

Warhammer 40000. La Herejía de Horus 19

ePub r1.0
epublector 13.12.13


WARHAMMER
40,000
LA HEREJÍA DE HORUS

Título original: *Know No Fear*
Dan Abnett, 2012
Traducción: Juan Pascual Martínez Fernández, 2012

Editor digital: epublector
ePub base r1.0



Para Remus McNeill y
Argel Dembski-Bowden.

Una época legendaria

La galaxia está envuelta en llamas. La gloriosa visión que tenía el Emperador para la humanidad no es más que ruinas. Su hijo más favorecido, Horus, ha dado la espalda a la luz de su padre y se ha entregado al Caos.

Sus ejércitos, los poderosos y temibles marines espaciales, se encuentran enfrentados en una brutal guerra civil. Antaño, estos guerreros definitivos lucharon codo con codo como hermanos para proteger a la galaxia y llevar a la humanidad de regreso a la luz del Emperador. Ahora luchan entre sí.

Algunos siguen leales al Emperador, mientras que otros se han unido al señor de la guerra. Por encima de todos destacan los primarcas, los comandantes de las legiones compuestas por miles de marines espaciales. Son unos seres sobrehumanos, magníficos, y representan el logro culminante de la ciencia genética del Emperador. Lanzados al combate los unos contra los otros, nadie tiene la certeza de conseguir la victoria.

Los planetas arden. Horus logró dar un golpe terrible a los leales en Isstvan V y tres legiones fieles al Emperador quedaron prácticamente aniquiladas. La guerra ha comenzado, un enfrentamiento que envolverá a toda la humanidad en un fuego arrasador. La traición y el engaño han suplantado al honor y la nobleza. Los asesinos acechan en cada sombra. Los ejércitos se organizan. Todos deben elegir un bando o morir.

Horus reúne a su armada con la propia Terra como el objetivo de su ira. Sentado en su Trono Dorado, el Emperador espera que regrese su hijo descarriado. Sin embargo, su verdadero enemigo es el Caos, una fuerza primigenia que ansía esclavizar a la humanidad bajo sus deseos caprichosos.

Los gritos de los inocentes y las súplicas de los justos resuenan junto a las risotadas crueles de los Dioses Oscuros. El sufrimiento y la condenación

esperan a la humanidad si el Emperador fracasa y pierde la guerra.

La era del conocimiento y de la iluminación ha terminado.

Ha empezado la era de la Oscuridad.



DRAMATIS PERSONAE

XIII Legión: Ultramarines

ROBOUTE GUILLIMAN	Primarca de la XIII Legión
TAURO NICODEMUS	Tetrarca de Ultramar (Saramanth), paladín del primarca
EIKOS LAMIAD	Tetrarca de Ultramar (Konor), paladín del primarca
JUSTARIUS	Dreadnought Venerable
TELEMECHRUS	Dreadnought Despreciador
MARIUS GAGE	Señor de capítulo, Primer Capítulo
REMUS VENTANUS	Capitán, 4.ª Compañía
KIUZ SELATON	Sargento, 4.ª Compañía
LYROS SYDANCE	Capitán, 4.ª Compañía
ARCHO	Sargento, 4.ª Compañía
ANKRION	Sargento, 4.ª Compañía
BARKHA	Sargento, 4.ª Compañía
NARON VATTIAN	Explorador, 4.ª Compañía
SAUR DAMOCLES	Capitán, 6.ª Compañía

Domitian	Sargento, 6.ª Compañía
Braellen	6.ª Compañía
Androm	6.ª Compañía
Evexian	Capitán, 7.ª Compañía
Amant	7.ª Compañía
Lorchas	Capitán, 9.ª Compañía
Aethon	Capitán, 19.ª Compañía
Erikon Gaius	Capitán, 21.ª Compañía
Tylos Rubio	21.ª Compañía
Honoria	Capitán, 21.ª Compañía
Teus Sullus	Capitán, 39.ª Compañía
Greavus	Sargento, 39.ª Compañía
Kaen Atreus	Señor de capítulo, Sexto Capítulo
Klord Empion	Señor de capítulo, Noveno Capítulo
Vared	Señor de capítulo, Undécimo Capítulo
Ekritus	Capitán, 111.ª Compañía
Phrastorex	Capitán, 112.ª Compañía
Anchise	Sargento, 112.ª Compañía
Sharad Antoli	Señor de capítulo, Decimotercer Capítulo
Taerone	Capitán, 135.ª Compañía
Aeonid Thiel	Sargento, 135.ª Compañía [marcado]
Evido Manzor	Señor de capítulo, Decimosexto Capítulo
Heutonicus	Capitán, 161.ª Compañía
Jaer	Apotecario, 161.ª Compañía

Kerso	161.ª Compañía
Bormarus	161.ª Compañía
Zabo	161.ª Compañía
Anteros	161.ª Compañía
Honorius Luciel	Capitán, 209.ª Compañía
Sorot Tchure	
Ulmor Nul	

XVII Legión: Portadores de la Palabra

Lorgar Aureliano	Primarca de la XVII Legión
Kor Phaeron	El cardenal negro
Erebus	El apóstol oscuro
Argel Tal	Gal Vorbak
Essember	Zote Gal Vorbak
Foedral Fell	Comandante
Morpal Cxir	Comandante
Hol Beloth	Comandante
Malog Kartho	Apóstol de Hol Beloth

Sectas

Los Ushmetar Kaul	La Hermandad Del Cuchillo
Criol Fowst	Teniente Fiable
Los Tzenvar Kaul	La Familia Recursiva
Los Jeharwanate	El Anillo

LOS KAUL	Mandari Los Parientes Genéticos
VIL TETH	Nombrado Genético

Personajes imperiales

UHL KEHAL HESST	Servidor de la Instrumentación, Mechanicum
MEER EDV TAWREN	Magos del Analyticae
MAGOS ULDORT AROOK SEROTID	Señor del Skitarii
CYRAMICA	Skitarii
CAPITÁN SAZAR BOHAN ZEDOFF	*Honor de Macragge*
REPRESENTANTE MAGOS	*Honor de Macragge*
CAPITÁN OUON HOMMED	Santidad de Saramanth

Ejército Imperial

CORONEL SPARZI	10.º de Neride
BOWE HELLOCK	Sargento, 61.º de Numinus
DOGENT KRANK	61.º de Numinus
BALE RANE	61.º de Numinus

Ciudadanos de Calth

SENESCAL ARBUTE	
OLL PERSSON	
GRAFT	Servidor de último grado
HEBET ZYBES	
KATT	
NEVE RANE	

El documento que sigue es un relato cronológico extraído y compilado del archivo operativo Ultima (XIII) 1136.271.v y los escritos del primarca Roboute Guilliman.

** AUTORIZADO SÓLO PARA PERSONAL DEL ADEPTUS ASTARTES **

Cuando estamos cansados, nos atacan las ideas que derrotamos mucho tiempo atrás

El filosofarca NIETZSCHE,
Circa M2

Están muertos, no vivirán;
son sombras, no se alzarán;
para eso acudiste a ellos
con la destrucción y
borraste todo recuerdo de ellos.

El Apochryfa Terra,
Fecha desconocida



OBJETIVO / ADQUISICIÓN

La Fase de Adquisición, o condición preparatoria, es un segmento vital en cualquier misión que se quiera cumplir con éxito. Aunque un guerrero debe estar preparado de un modo inmediato para el combate sin aviso previo ni advertencia alguna, es cuando se prepara y planifica la guerra, cuando adapta las características específicas de su adversario a ese plan, cuando tienes la mayor probabilidad de éxito. Así es la guerra como arte o como ciencia, como ya he mencionado antes. A menudo, la batalla se gana antes incluso de que se efectúe el primer disparo, o antes de que se sepa siquiera que se va a efectuar ese disparo.

GUILLIMAN,
Notas para una codificación marcial, 7.3 II



UNO

[MARCA: -136.57.07]

¿Quiénes son los primeros en morir?

La mayoría de los comentarios cita a Honorius Luciel (capitán, 209.ª) y a otros diecisiete a manos de Sorot Tchure en la cubierta de la compañía del crucero *Samotracia* en la [marca -00.19.45], pero de hecho, éstas no son las primeras bajas en combate.

El transporte *Campanile* es asaltado por una turba y capturado en las cercanías del Ápside Tarmus aproximadamente ciento treinta y seis horas (siderales) antes de que comience la cuenta, y se considera un preliminar del asalto a Calth.

Tres mil setecientos nueve tripulantes son ejecutados, incluidos el capitán, el navegante, el contramaestre del puerto, dos fabricadores de los astilleros y un destacamento del 10.º de Reguladores de Neride que estaban destinados a la nave como unidad de protección.

Las pruebas de la pérdida del *Campanile*, enviadas al primarca Guilliman alrededor de la [marca: 01:30:00] demuestran la planificación y los cálculos efectuados por el adversario, y establecen aquello a lo que el propio primarca Guilliman se refiere como «fase preparatoria de adquisición», y que refutan cualquier declaración en la que se afirme que el conflicto se produjo por una equivocación o por accidente.

Esto representa una «precondición de malicia» por parte del adversario, y refuerza la decisión del primarca Guilliman en el sentido de que elimina cualquier posible reparo a la hora de resistir el ataque o incluso de contraatacar con todas las fuerzas militares disponibles.

Ya no tiene sentido alguno intentar razonar con su hermano, ya que su hermano, de hecho, no ha intentado matarlo por «error».

Lorgar lo ha planeado desde hace mucho tiempo.

Se han extraviado los detalles exactos relativos a las circunstancias en las que se perdió el *Campanile*, (y sólo en aquella oscuridad, en un arco de deceleración más allá de las lunas exteriores, una pequeña nave, sobrecargada y chirriante, con más de tres mil quinientas almas a bordo,) ya que no se ha recuperado ningún contenedor de datos ni registro del diario de a bordo de los restos de la nave, (que ha sido perforada por algo en la noche, creado por la noche, en el interior de la noche, una oscuridad dura como el vacío con dientes y ojos, que se escurre por las junturas de todas las escotillas y las compuertas estancas y conductos de ventilación igual que el aceite

inyectado a presión,) aunque lo que se presume es que el transporte fue abordado por una nave de combate de la flota de la XIII Legión, que la tomó junto con toda la tripulación (todos los tripulantes chillaban mientras los cegaban y los asfixiaban, sin ningún sitio al que escapar, sin huida posible, sin ninguna puerta que se abriera a nada que no fuera el espacio helado y carente de atmósfera, y la cosa creada a partir de la noche llena el *Campanile*, cada compartimento y cada cubierta, cada cámara y cada acceso, igual que las negras aguas de una tormenta que inundaran de repente un habitáculo subterráneo, cegadora y asfixiante, capaz de ahogarlo todo, de llenar estancias enteras, de llenar bocas, de llenar pulmones, de llenar oídos, de llenar estómago, de cocer cerebros, de anular los disparos, de embotar cualquier filo, de tragarse los gritos de los moribundos y de los vencidos, de robar los aullidos y de devolverlos entre carcajadas con unas voces burlonas que prometían que esos aullidos no eran más que música de cámara para unos monarcas siniestros con los que la humanidad apenas había comenzado a soñar) para que se pudieran utilizar sus códigos de atraque a la hora de infiltrarse en las plataformas de los muelles.

Las primeras irregularidades del rumbo del *Campanile* se detectan en el control de navegación de Calth en [marca: -136.14.12], y de nuevo en [marca: -135.01.20] y [marca: -122.11.35].

La pérdida de contacto por el comunicador está registrada en [marca: -99.14.59].

Dos horas más tarde, el control de navegación de Calth señala al *Campanile* como «motivo de preocupación», y el contramaestre del puerto determina que debe enviarse una nave de interceptación si no se recibe ningún mensaje antes del final del turno. Ese día hay ciento noventa y dos mil elementos de tráfico naval en el sistema Veridian debido a la reunión de la flota.

La nave de interceptación no se envía ya que el *Campanile* reanuda la transmisión de su código en la [marca: -88.10.21].

La tripulación del *Campanile* queda registrada en la lista de naves perdidas tras la batalla, aunque nadie más llega a verlos (aunque sí que os vieron, aunque no de una manera que fuera reconocible, aparte de por sus gritos).

[MARCA: -124.24.03]

Las primeras naves de la flota en llegar han acomodado sus cascos cubiertos de marcas y cicatrices en las plataformas de inmovilización y han quedado atracadas en los muelles de anclaje de órbita elevada sobre Ciudad Numinus. Son naves de combate que han recorrido grandes extensiones de la galaxia y han acabado con muchos enemigos, y muestran con orgullo la insignia y los emblemas de la XVII.

Luciel abre la escotilla de la esclusa de aire. A su compañía le han asignado la tarea de proteger el anclaje de órbita alta de Numinus. Él mismo en persona ha solicitado esa misión.

Tan alto como un individuo grande montado sobre los hombros de otro individuo grande, tan corpulento como tres atletas musculosos, su enorme cuerpo parecía incluso más voluminoso debido a las enormes placas de ceramita reluciente de la armadura de la clase Pretor que llevaba puesta, Luciel cruza la esclusa de aire.

La luz del interior lo ilumina con un brillo azul y dorado. Lleva el casco puesto, pegado al cráneo. Detrás de los visores, los ojos de Luciel reaccionan con la misma rapidez que los sistemas ópticos de las ranuras de visión. El instinto de combate se apodera de él de forma involuntaria. Ante él se extiende un nuevo espacio abierto, por lo que debe evaluar y considerar cualquier posible amenaza. Se trata del compartimento de la esclusa de aire, sesenta metros cúbicos, con la cubierta provista de gravedad artificial, paredes blindadas autosellantes y una atmósfera respirable y neutral, aunque Luciel nota la falta de presión debido al final de ciclo de las bombas de aire. Hay una escotilla idéntica a la que se ha cruzado en el otro extremo del compartimento estanco.

Un individuo espera delante de la escotilla. Es otro marine espacial con todo su equipo de combate.

Luciel pertenece a la XIII Legión, es un ultramarine. Es azul y dorado, limpio y claro. La armadura está pulida hasta mostrar un brillo propio de la seda. El diseño Pretor es una variante nueva que sólo se fabrica en las forjas de Veridia y que todavía no se ha aceptado de un modo formal por el conjunto de las Legiones Astartes.

El otro pertenece a la XVII Legión, es un portador de la palabra. La armadura que lleva puesta es la variante Mark IV, la Maximus, construida para lograr la supremacía del Imperio. La armadura frontal y el casco anguloso le son familiares.

El color de la armadura no lo es. Ahora es de un color carmesí oscuro con

rebordes metalizados. Los símbolos de las compañías y los numerales de las escuadras, que forman oscuras siluetas lacadas, son casi indescifrables, ya que han sido borrados y todavía no están pintados. ¿Qué ha sido del antiguo color gris con grabados de plasma?

El portador de la palabra casi resulta irreconocible. Durante un nanosegundo, el individuo es, a los ojos de Luciel, un desconocido, una amenaza.

La respuesta automática sobrehumana actúa sin que medie su voluntas: las descargas de adrenalina para acelerar una capacidad de respuesta ya por sí formidable. Los músculos recuerdan. Luciel lleva su bólter, un arma robusta, negra y bien cuidada, en la funda de su musiera. Es capaz de empuñarla, de apuntar y de disparar en menos de un segundo. Los separa una distancia de seis metros, y el objetivo está a plena vista. No hay posibilidad alguna de fallar. La armadura Maximus, reforzada en la parte frontal, es capaz de detener un proyectil explosivo, por lo que Luciel disparará dos veces apuntando a las rendijas oculares. Las paredes de la cubierta de la esclusa son autosellantes y serían capaces de soportar el impacto de los disparos láser, pero un proyectil de bólter la desgarraría por completo, por lo que Luciel también se prepara para la descompresión explosiva provocada por un disparo fallado o rebotado. Con una simple orden subconsciente, los electromagnetos de la suela de las botas se activan para aferrarlas a las placas de la cubierta.

Luciel piensa de un modo teórico, pero, por supuesto, no existe teoría alguna al respecto. No se conoce ningún precedente táctico de un enfrentamiento entre marines espaciales. Esa idea es una estupidez. Él piensa de un modo práctico, y por eso fija la mirada en las rendijas de los visores. Es capaz de efectuar un disparo a la cabeza, limpio y mortífero, en menos de un segundo y medio, con dos proyectiles para asegurar la muerte del oponente y también probablemente la integridad atmosférica del compartimento de la esclusa de aire.

Todo eso lo decide de un modo instintivo, sin realmente pensar en ello, en menos de un nanosegundo.

El portador de la palabra alza la mano derecha. ¿Hacia dónde la dirige? ¿Hacia su arma principal, un rifle de plasma que lleva en una funda que se abrirá al tirar del arma?

La mano se abre como una flor con la palma hacia delante. La luz centellea en los diminutos anillos de la cota de malla.

—Luciel. Hermano —lo saluda el portador de la palabra.

—Tchure —le contesta Luciel, con la voz convertida en un gruñido por el altavoz del casco—. Hermano —añade al cabo de un instante.

—Me alegro de verte —dice el guerrero de la XVII al mismo tiempo que da un paso hacia delante.

—Ha pasado mucho tiempo —comenta Luciel mientras avanza hacia él. Se abrazan, y los avambrazos resuenan al golpear en las placas posteriores de la armadura —. Cuéntame, hermano, ¿qué más cosas has aprendido a matar desde la última vez que nos vimos?



DOS

[MARCA: -116.50.32]

Aeonid Thiel, ultramarine al que se ha condenado a sufrir un castigo disciplinario y una reprobación, sube a bordo del Stormbird de color azul y dorado que se encuentra en una pista de aterrizaje situada a dos mil kilómetros al sur de Ciudad Numinus. El sol, una estrella llamada Veridia, es un punto de color perla en el cielo pálido. Thiel ha oído decir que se trata de una estrella muy hermosa. Una estrella muy hermosa y un planeta magnífico.

Ante él se extienden las tierras bajas de Dera Caren, el distrito de manufactorías y cadenas de ensamblaje, todo ello de un color metalizado mate bajo la luz del sol. Los edificios, de aspecto limpio, sencillo y funcional, dejan escapar volutas de vapor blanco al cielo despejado a través de los conductos de escape giratorios y las chimeneas de ciclo. Entre las diferentes avenidas de finalización se han conservado zonas boscosas, donde los destacamentos de operarios pueden descansar y relacionarse entre los diferentes turnos de trabajo.

Hacia el oeste, con aspecto de ser un fantasma brumoso que flotara a baja altura, uno de los astilleros orbitales se alza por encima del horizonte. Thiel sabe que existen otros ocho. Calth no tardará en rivalizar con Macragge en capacidad productiva industrial, quizá dentro de dos o tres décadas más. Ya se habla del proyecto de una placa supraorbital. Al igual que Terra, que dispone de varias placas supraorbitales. Los planetas principales del Imperio poseen placas de ese tipo. Calth se unirá al grupo formado por Macragge, Saramanth, Konor, Iax y Occluda y será uno de los planetas principales del sector de Ultramar, y entre todos gobernarán una amplia franja del Segmentum Ultima. Calth se convertirá en uno de los puntos de anclaje de la civilización que se está creando.

Calth es el ejemplo perfecto de la recompensa que habían conseguido tras siglos de guerra.

Ésa es la razón por la que Calth no debe caer. Por su condición de planeta que forma parte de los dominios de Ultramar, no debe caer. Por su capacidad como planeta astillero y planeta forja, no debe caer.

Han recibido informes de inteligencia procedentes de Horus. Se ha identificado una amenaza teórica. Thiel considera que debe ser algo más que simplemente «teórica» si el agrupamiento de fuerzas de combate ha llegado hasta ese punto, a menos que el nuevo señor de la guerra esté impaciente por demostrar su autoridad.

Movilizar a toda a XIII Legión, la de mayor tamaño de todas las legiones, es un esfuerzo de guerra bastante peculiar, y hacen falta pelotas para ordenarlo. Para decirle cómo debe cumplir su deber a Roboute Guilliman, el primarca que menos tiene que demostrar a nadie, hacen falta pelotas de adamantium. Para sugerir que Guilliman quizá necesitará ayuda…

Horus es un gran personaje. A Thiel no le avergüenza admitirlo. Lo ha visto, ha combatido junto a él, lo ha admirado. Su nombramiento como señor de la guerra tiene sentido y es lógico. Las posibilidades de elección estaban limitadas a tres o cuatro primarcas como máximo, por mucho que los demás se engañaran a sí mismos sobre su propio potencial para ello. ¿Alguien de ser capaz de convertirse en la personificación del Emperador, de ser su representante? Sólo podían serlo Horus, Guilliman y Sanguinius, y quizá Dorn. Cualquier otra reivindicación sobre el derecho a ser el señor de la guerra era un autoengaño. Incluso limitados a cuatro primarcas, Dorn era demasiado draconiano, y Sanguinius demasiado etéreo. Sólo podían ser Horus o Guilliman. Horus siempre había mostrado pasión, carisma. Guilliman era más pragmático, más retraído. Quizá fue eso lo que inclinó la balanza. También lo hizo, quizá, el hecho de que Guilliman ya tuviera una responsabilidad propia: un imperio a medio construir. Ultramar, con su propia administración, con su población, con su cultura. Guilliman ya había ido más allá de su condición de caudillo guerrero, mientras que Horus seguía siendo un exterminador de planetas y un sojuzgador de adversarios.

Quizá el señor de la guerra Horus es consciente de esta disparidad, que en el momento de su elección triunfante se ha visto superado por un hermano que ya ni siquiera desea el honor de ser nombrado señor de la guerra. Quizá por eso Horus necesita ejercer su autoridad y dar órdenes a la XIII Legión. Quizá por eso los ha agrupado con la XVII, una legión con la que jamás se han sentido a gusto.

O quizá el nuevo señor de la guerra es mucho más creativo que todo lo anterior, y ve la operación como una oportunidad para que la chusma de Lorgar consiga un poco de la gloria de Guilliman al asociarse con su legión y seguir su ejemplo.

Aeonid Thiel, ultramarine, ha expresado esos pensamientos en voz alta.

Ése no es el motivo por el que está condenado a sufrir un castigo disciplinario y una reprobación.

[MARCA: -111.02.36]

Están cargando las cajas de munición en los muelles de la orilla meridional del ría Boros. Ciudad Numinus se encuentra frente a ellos, al otro lado de las anchas aguas de color grisáceo.

La tarea es pesada, pero todos los soldados, que pertenecen al Ejército Imperial, se ríen. Después de acabar la carga descansarán para comer, tomarán un último trago, y luego subirán a la órbita en los transportes.

Las cajas son de metal pulido y se asemejan a pequeños ataúdes. Están llenas de rifles láser de diseño local, el modo Iluminator IV, una variante mejorada fabricada en las forjas de Veridia. Los soldados esperan poder utilizarlas en menos de dos semanas.

El viento sopla a lo largo del estuario y lleva consigo los olores del mar y de las dragadoras costeras. Todos los soldados pertenecen al 61.º de Numinus, infantería. Algunos son veteranos de la Gran Cruzada. Otros son reclutas novatos llamados a filas para esta operación.

El sargento Hellock mantiene alta la moral.

—¿Lucharemos contra los pieles verdes? ¿Lucharemos contra los pieles verdes? —le preguntan sin cesar los novatos, que han oído los relatos sobre esos alienígenas. Hellock les asegura que no será así.

—Se trata de un ejercicio coordinado operativo —les explica el sargento—. Se trata de una misión que no es más que una demostración de fuerza. Sólo es Ultramar flexionando los músculos. Sólo es el señor de la guerra flexionando los músculos.

Hellock les miente. Enciende un pitillo de lho y fuma bajo la sombra de la cola del fuselaje de un transporte, con el cuello de la camisa azul oscuro del uniforme abierto para que se seque el sudor acumulado en las clavículas. El sargento se lleva muy bien con su capitán, y el capitán de Hellock a veces le confía algunos detalles de las operaciones. El capitán tiene un amigo en la 9.ª Compañía de los Ultramarines, algo que forma parte de la confraternización que se quiere instaurar. El amigo sobrehumano del capitán dice que la amenaza no es teórica. Dice que considera las maniobras una «probable incursión en la zona fortificada alienígena de Ghaslakh», que es modo estúpido de narices para describirlas. Esos cabrones verdes. Esos cabrones orkos. Unos cabrones cabronazos que se están agrupando en el límite del sector, reuniendo el valor necesario para atacar y saquear Calth. Esa mierda no tiene nada de teórica.

Por eso se lleva a toda la puñetera XIII y a toda la puñetera XVII y a todas las unidades del Ejército Imperial que han podido reunir para lanzarlas contra la cabrona zona fortificada de esos cabrones de Ghaslakh, para acabar de una vez por todas. Mandas a una puñetera fuerza de sometimiento capaz de aniquilar un sistema planetario por completo y al mismo tiempo acabas con ese imperio de bárbaros. Simplemente lo matas. Muerto, eliminado, adiós. Te sacudes el polvo de las manos y se acabó la amenaza, da igual que sea teórica, cabrona o lo que sea.

Se organiza una fuerza de sometimiento como no se ha visto desde Ullanor, en los primeros días de la Gran Cruzada, con dos legiones completas de los mejores guerreros del Emperador, y atraviesas sin piedad el podrido corazón verde y el rancio cerebro verde y la puñetera espina dorsal verde de la zona fortificada de Ghaslakh, y acabas con todos ellos.

Así es como lo ve el sargento Hellock.

El nombre de pila del sargento Hellock es Bowe. Ninguno de los soldados bajo su mando lo sabe, y sólo uno o dos de los que sobrevivan llegarán a saberlo, cuando, más tarde, lo lean en la lista de bajas.

Bowe Hellock estará muerto dentro de dos días.

No será un orko quien lo mate.

[MARCA: -111.05.32]

El sargento Hellock se ha apartado para fumar. Los soldados bajan el ritmo de trabajo. Les duelen los brazos.

Bale Rane es el más joven de todos. Es un completo novato, y hace una semana que terminó la instrucción acelerada después de su reclutamiento. Le han prometido vagamente que dispondrá de una hora para despedirse de su novia, con la que se comprometió hace seis semanas. Es incapaz de soportar la idea de no verla, empieza a sospechar que le hicieron una promesa falsa.

Neve se encuentra al otro lado del río, esperándolo en un muelle público, permanecerá hasta que la salude desde la barandilla del transbordador fluvial. Tampoco es capaza de soportar la idea de decepcionarla. Lo aguardará toda la noche con la esperanza de que simplemente es que llega tarde. Caerá la oscuridad. Los tubos de quemado de la refinería relucirán con reflejos amarillentos en las aguas negras del río. Pasará frío.

Esa idea le partirá el corazón.

—Súbete el cuello de la camisa —le dice Krank con una colleja. Es un hombre mayor que él, un veterano—. Trabajar bajo el sol te quemará —le advierte—. Ponte la gorra y súbete bien el cuello, aunque sudes. ¿No querrás quemarte por el sol, no? Fíate de lo que te digo. Eso es peor que un corazón roto.

[MARCA: SIN ESPECIFICAR]

La «marca» de Calth significa dos cosas. La primera se refiere, tal y como se utiliza en el protocolo de los registros de combate de la XIII Legión, al tiempo transcurrido del combate, según el horario (sideral) de Terra. Se puede acceder a todas la operaciones de los Ultramarines de este período mediante los archivos correspondientes para su estudio, al igual que se puede utilizar la marca de tiempo transcurrido como una guía de navegación. Un instructor puede indicarle a un novicio la «marca Orax: 12.16.10». Con eso se refiere al décimo segundo del decimosexto minuto de la duodécima hora del registro de sometimiento de Orax. Normalmente, ese cómputo comienza cuando se imparte la orden operativa o cuando se inicia realmente la operación, pero en Calth se calcula a partir del momento en el que Guilliman ordenó responder a los disparos. Según él, todo lo que ocurrió antes no fue una batalla, sino simplemente una traición.

En segundo lugar, la «marca» de Calth se refiere a las quemaduras por radiación solar que sufrieron muchos de los combatientes, sobre todo las tropas humanas, específicamente, las no sobrehumanas.

El último en morir de los veteranos de aquel período, que falleció muchos años después, se negó siempre a recibir cirugía reparadora y lució con orgullo esa marca.



TRES

[MARCA: -109.08.22]

Remus Ventanus, capitán de la 4.ª Compañía, tiene el mando del reclutamiento y la organización de las tropas en la provincia de Erud. Se supone que se trata de un puesto de honor, pero a él no se lo parece.

A él le parece un trabajo de oficina. Le parece una tarea propia para un burócrata o un administrador. Le parece que el primarca le está dando otra valiosa lección sobre las responsabilidades que implican su condición de ser sobrehumano: la de aprender a enorgullecerse de la tarea de gobernar tanto como la de librar guerras. De ser un dirigente además de un líder.

Remus Ventanus lo entiende muy bien. Cuando acabe la guerra, y terminará acabando, cuando ya no queden más enemigos que matar ni más planetas que conquistar, ¿qué harán entonces los sobrehumanos que han levantado el Imperio?

¿Jubilarse?

¿Consumirse y morir?

¿Convertirse en un engorro vergonzoso? ¿Un recordatorio sangriento de antiguos días salvajes, cuando los humanos necesitaban a los sobrehumanos para forjar un imperio en el que vivir? La guerra es aceptable cuando se trata de una herramienta necesaria para la supervivencia. Cuando ya no es necesaria, el mismo hecho de que alguna vez lo hubiera sido se convierte en algo casi imposible de aceptar.

—Ésa es la tremenda ironía de las Legiones Astartes —había dicho Guilliman a sus capitanes y comandantes tan sólo una semana antes—. Han sido creadas para matar y así conseguir una victoria que traerá la paz, una paz de la que no podrán formar parte.

—¿Un fallo conceptual? —le había preguntado Gage.

—Una carga necesaria —sugirió Sydance—. Os construiré un templo, aunque no podré mostrar mi devoción por él.

Guilliman había meneado la cabeza en un gesto negativo dirigido a los dos.

—Mi padre no comete errores de semejante magnitud —les había contestado—. Los marines espaciales sobresalen en el arte de la guerra porque fueron diseñados para sobresalir en todo aquello que hacen. Cada uno de vosotros se convertirá en un dirigente, en un gobernante, en el señor del mundo que se os asigne, y puesto que ya no habrá más combates que librar, centrareis todas vuestras capacidades sobrehumanas en las tareas de gobierno y de la cultura.

Remus Ventanus sabe que su primarca cree en todo aquello de un modo sincero. Duda que primarcas como Angron o como Russ contemplen la perspectiva de una paz futura con tanto optimismo.

—¿Por qué estáis sonriendo? —le pregunta Selaton, que se encuentra a su lado.

Remus mira a su sargento.

—¿Estaba sonriendo?

—Estabais mirando la placa de datos y sonriendo, señor. Me preguntaba qué tendría de divertido una lista de carga de ochenta vehículos blindados superpesados.

—Muy poco —admitió Remus.

Al otro lado de la portilla de observación, las gigantescas máquinas de carga metían tanques de cuatrocientas toneladas en el vientre de las naves de transporte.

[MARCA: -108.56.13]

El hermano Braellen es joven y todavía no ha entrado en combate contra los verdes. Su capitán sí lo ha hecho. Se encuentran en el campamento base de las colinas Ourosene, donde están realizando un entrenamiento improvisado mientras esperan la orden de estibar el equipo y subir a bordo.

—Orko, en teoría —dice el capitán Damocles.

—En la cabeza o en la espina dorsal, con proyectil explosivo —contesta Braellen —. O en el corazón.

—Idiota —murmura el sargento Domitian—. Un disparo en el corazón no los detiene. No con total certeza. Esos bichos repugnantes aguantan unas heridas tremendas, incluso las de un bólter.

—Entonces, en la cabeza o en la espina dorsal —se corrige Braellen. Damocles hace un gesto de asentimiento.

—Orko, ¿en la práctica?

—¿De qué dispongo? —pregunta Braellen.

—Tu bólter y una espada de combate.

—En la cabeza o en la espina dorsal —repite Braellen—. O ambos, o lo que mejor funcione. Con el daño máximo traumático. Si hablamos de combate cuerpo a cuerpo, decapitación.

Damocles vuelve a asentir.

—El truco es que no lo dejes acercarse tanto —le indica Domitian—. Son muy fuertes, capaces de desmembrarte. A veces, esas jodidas criaturas siguen avanzando con la cabeza abierta o incluso reventada. Tiene algo que ver con las raíces de los nervios. Mantenlos alejados, si puedes, con armas de largo alcance o con el propio bólter. Daño traumático máximo.

—Buen consejo —le dice el capitán al veterano sargento para felicitarlo. Mira a los hermanos que forman el círculo—. Y lo da un guerrero que ha luchado seis veces más que yo contra los pielesverdes. Son seis, ¿verdad, Dom?

—Creo que son siete, si me permitís, señor —le contesta Domitian—. Pero no me apenaré si no me lo permitís.

Damocles sonríe.

—Pero te has dejado una advertencia en la evaluación práctica —le hace notar.

—¿De verdad, señor? —inquiere Domitian, sinceramente sorprendido.

—¿Alguien sabe qué es? —pregunta el capitán.

Braellen levanta la mano.

—Contar la munición —contesta.

Domitian se echa a reír y chasquea la lengua. ¿Cómo se le puede haber olvidado algo tan básico?

—Hermano Braellen, para recordárselo a los demás —le indica el capitán Damocles.

—Contar la munición —contesta Braellen—. Daño traumático máximo, máximas heridas posibles, pero hay que procurar equilibrar los daños causados frente al gasto de munición.

—Porque… —insiste Damocles.

—Porque si hablamos de orkos, siempre hay una tremenda cantidad de enemigos de mierda —explica Domitian.

El hermano Androm tampoco ha luchado contra los pielesverdes. Cuando el capitán rompe el círculo y los manda a sus respectivas tareas, habla con Braellen.

Ambos han sido trasladados hace poco desde las compañías de reserva. Están preparados para completar el período de noviciado con el servicio en línea de combate. Los dos se sienten agradecidos y orgullosos de tener un puesto en la 6.ª Compañía, de servir bajo el mando de Saur Damocles y de llevar, aunque sea de forma temporal, la figura blanca de una serpiente formando un ocho en las superficies azules de sus hombreras.

[MARCA: -99.12.02]

Oll posee una parcela de tierra en el estuario del Neride.

Unas veinte hectáreas de buen suelo negro aluvial. Aquella tierra es la recompensa por sus años de servicio. Oll ha servido en el ejército, y para demostrarlo, tiene en el fondo del cajón de una cómoda una libreta de registro militar de color amarillento. Fueron buenos años de servicio marchando tras el estandarte del Emperador.

Oll ha pertenecido al ejército.

Su período de servicio acabó en Chrysophar, hace dieciocho años estándar. En aquel entonces era conocido como el «soldado Persson». Tiene sus papeles, su cinta de servicio y el sello en la libreta militar, y su cuota de prima, proporcional a los años de servicio. El ejército siempre redondea a la baja.

Oll pasó dos años en un transporte de ganado para viajar desde Chrysophar hasta Calth. Los anuncios y los folletos llamaban a Ultramar «el Nuevo Imperio». El lema de la propaganda le pareció un poco traidor, pero estaba claro lo que quería decir. El fabuloso racimo de planetas que el gran Guilliman había sometido y que había convertido en una poderosa república fronteriza tenía cierto aspecto de imperio. Los carteles se forzaban por llamar la atención de los colonizadores y los pioneros que se dirigían hacia el borde de la galaxia siguiendo a las flotas expedicionarias. «Venid a Ultramar y compartid nuestro futuro. Construid una nueva vida en Calth. Asentaos en Octavia. ¡Nuevos mundos, nuevos destinos!».

Si se reclamaban las cuotas de prima por el servicio en un planeta naciente como Calth, la administración te pagaba el pasaje. Oll llegó con otras mil personas, que serían sus vecinos. Para cuando llegaron a Calth, todo el mundo lo llamaba Oll, y sólo aquellos que se fijaron en el tatuaje cada vez más desvaído de su antebrazo izquierdo conocían su pasado como soldado profesional.

Las plantas de fusión de Neride generan la energía que enciende las lámparas de Ciudad Numinus y de Kalkas Fortalice. Esas plantas absorben agua del río para limpiar las palas de las turbinas, por lo que enriquecen el estuario con una fértil capa negruzca que convierte el valle ribereño en uno de los lugares más productivos del planeta. Es buena tierra. Siempre se huele el fuerte olor a remolacha y a repollo en el aire húmedo.

Oll no está casado y sólo se ocupa de trabajar. Cultiva grandes extensiones de flores llamativas para decorar las mesas, los floreros y los ojales de la alta burguesía

de Ciudad Numinus, y después, en el cambio de estación, cultiva una segunda cosecha de yerbanegra para las manufactorías de fabricación de sacos. Ambas cosechas requerían una mano de obra estacional. Oll contrata a los jóvenes de las familias vecinas. Las mujeres cortan y guardan las flores, y los hombres cosechan y empacan la yerbanegra. Los mantiene organizados a todos con ayuda de un antiguo servidor de carga del ejército llamado Graft, al que no conseguía convencer de que dejara de llamarlo «soldado Persson».

Oll lleva colgado del cuello de una fina cadena un símbolo catérico, el regalo de una esposa con la que apenas había llegado a convivir antes de que muriera y la sustituyera con la vida en el ejército. El símbolo, y la fe que representa, son dos de las razones por las que vino a Ultramar. Le parece que es más fácil tener fe aquí, en el Segmentum Ultima.

Se supone que debe ser así.

Algunos de sus vecinos, que llevan dieciocho años siendo sus vecinos y a cuyos hijos da empleo, se ríen de su fe. Lo llaman el «devoto».

Hay otros que asisten con él a las ceremonias de la pequeña capilla que se encuentra en límite de los campos.

Es la estación de la yerbanegra, y los chicos ya están en los campos. Quedan por delante dos semanas de duro trabajo.

Hoy se ven muchas naves en el cielo. Son naves de tropas. Y transportes de munición. Oll entrecierra los ojos por el brillo del sol cuando las contempla pasar por encima de él. Las reconoce. Es granjero, colono y creyente, todo eso, pero también debajo de aquello sigue siendo un soldado del ejército.

Las reconoce.

Nota una vieja sensación, y le recuerda el rifle láser que tiene colgado de la pared, sobre la chimenea.

[MARCA: -68.56.14]

En Barrtor, al este del río Boros, la 111.ª y la 112.ª Compañía de Ultramarines están acantonadas en ciudades prefabricadas situadas en las zonas limítrofes del bosque. En cuanto Vared, el comandante del Undécimo Capítulo, diera la orden, se subirían a los Rhinos, a los Rhinos modificados de casco largo, y a los Land Raiders y cruzarían el terreno hasta Puerto Numinus para comenzar el embarque.

Ekritus acababa de reemplazar a Briende como capitán de la 111.ª. El antiguo capitán había caído en Emex. Había sido una pérdida muy dura para la compañía. Ekritus es un gran capitán en ciernes. Desea una buena batalla, una batalla que forje de nuevo a la compañía para que vuelva a ser lo que era y demostrar a sus guerreros que es un sustituto digno de su apreciado Briende.

—Jamás he visto a nadie tan ansioso por entrar en combate —comenta Phrastorex, el capitán de la 112.ª—. ¿Y tú, Anchise?

—Tampoco, señor —le responde el sargento Anchise.

Caminan para reunirse con Ekritus en el terraplén que se extiende bajo los árboles. Forma una plataforma de observación natural. Se puede ver toda la llanura aluvial, los campamentos de las compañías de los Portadores de la Palabra que han aterrizado en el planeta la noche anterior, las ciudades compuestas por tiendas de campaña del ejército y los prados llenos de titanes. Las máquinas de guerra están desactivadas, esperando, de pie y formando filas semejantes a gigantescos árboles metálicos. Una columna de blindados y de piezas de artillería remolcadas por vehículos cruza retumbante la autovía que discurre bajo ellos. Los cazas interceptores centellean al efectuar un vuelo bajo. El aire está cargado de una neblina azul.

Ekritus les sonríe. Phrastorex es un veterano, un guerrero ya mayor. Ekritus es consciente de que Vared le ha encargado a Phrastorex que acepte la tarea de actuar como mentor durante la transición en el mando. Una compañía es una organización de gran tamaño, y nadie se puede poner al mando de algo así a la ligera.

—Sé que nadie debería tener prisa por lanzarse a la guerra —declara Ekritus—. Lo sé, lo sé. Ya he leído a Machulius y a Antaxus, a Von Klowswitts…

—Espero que también a Guilliman —comenta Phrastorex.

—Sí, creo que he oído hablar de él —responde Ekritus.

Los dos se echan a reír. Hasta Anchise, que se encuentra en posición de firmes, frunce los labios para ocultar una sonrisa.

—Necesito proporcionar un objetivo a mis guerreros. Una amenaza práctica, nada de misiones teóricas. No puedo dar demasiadas arengas inspiradoras antes de que simplemente necesiten que yo les dirija en persona dando ejemplo.

Phrastorex suelta un suspiro.

—Te compadezco. Recuerdo el día en el que acepté la vara de mando después de que muriera Nectus. Necesitaba profundamente ese primer combate para iniciar a mis guerreros. Demonios, lo necesitaba mucho. Necesitaba unirlos a mí frente a un enemigo, no que se unieran frente a mí como si yo fuera un enemigo.

Ekritus hace un gesto de asentimiento.

—¿No es cierto, sargento?

Anchise duda un momento.

—Es completamente correcto, señor. La teoría es sólida y sensata. La concentración del combate hace que los guerreros se olviden de otros asuntos. Es un modo excelente de crear una unión con el nuevo comandante. Les proporciona a todos una experiencia que pueden compartir. Por supuesto, en el caso específico del capitán Phrastorex, jamás ha sido capaz de crear un lazo de unión con nosotros o de demostrar su valía.

Los tres se echan a reír a carcajadas.

—Me hubiera gustado que se tratara de una operación más directa —comenta Ekritus—. La escala de esta movilización es ridícula. Sólo las tareas logísticas ya son suficientes para ralentizarlo todo.

—Me han dicho que partiremos esta noche —le informa Phrastorex—. Mañana como muy tarde. Y luego, ¿qué? Dos semanas de viaje en la nave a acabarás hasta las cejas de sangre de orko.

—Espero que sea pronto —responde Ekritus—. Estoy impaciente, porque aquí no va a pasar nada de nada.

[MARCA: -61.20.31]

«Si empiezas con muchos y acabas con una única victoria definitiva, el coste pagado será aceptable».

Guilliman lee de nuevo lo que ha escrito. Aquella noción táctica no es suya. Se la transmitió un caudillo tribal de los T’Vanti. Él sólo la ha… pulido un poco.

No está seguro de creer en ella del todo, pero merece la pena anotar todos los conceptos y aforismos militares, aunque sólo sea para comprender cómo funciona la mente del enemigo.

Las tribus guerreras creían en esa noción. Eran unos aliados honorables, unos luchadores muy aptos.

Por supuesto, con armas de escasa tecnología comparadas con el material de los guerreros de su legión. Los T’Vanti accedieron a servir como tropas auxiliares. Había sido una maniobra diplomática por parte de Guilliman. Si permitía a los nativos participar en la victoria, quizá también aceptarían la responsabilidad de mantener la lealtad del planeta al Imperio. Sin embargo, los orkos demostraron comportarse de un modo caprichoso aquel día, y alguna clase de impulso contradictorio pareció recorrer la masa de pielesverdes. Se dirigieron hacia el oeste, en un movimiento carente de toda lógica. Las fuerzas de Guilliman se vieron retrasadas un día. Las tropas guerreras atacaron sin ellas y tomaron la colina de Kunduki, donde decapitaron, de modo literal, a las tropas de vanguardia de los orkos.

Los T’Vanti parecieron estar encantados por su victoria, y no mostraron preocupación alguna por los ochenta y nueve mil guerreros que les había costado.

Guilliman, pensativo, da vueltas al estilo que sostiene en la mano. Hace falta una disciplina de hierro para morir en semejante número. Es una de las razones por las que en una de las paredes de su compartimento cuelga un afilado cordulus de los T’Vanti. El primarca está convencido de que se encuentra al mando de la fuerza militar, y dadas la cualidades de las demás legiones, aquello era toda una afirmación. A pesar de ello, no tiene la certeza de que ni siquiera sus Ultramarines serían capaces de mostrar un grado tan profundo de disciplina, no hasta el punto al que llegaron los T’Vanti.

—Nunca tendrán que hacerlo —reflexiona en voz alta.

Guilliman se recuesta en el respaldo de la silla. El mueble se comba al soportar el peso de su enorme cuerpo, incluida la armadura. Tiene la forma de un humano, pero

es mucho más que eso, mucho más incluso que los gigantes sobrehumanos de su legión. Es un primarca. Sólo quedan otros diecisiete seres como él en el universo.

Es el decimotercer hijo del Emperador de la humanidad. Es el señor supremo de los Ultramarines, la XIII Legión. Es uno de los más humanos de su especie. Otros se parecen más a los ángeles. Otros son de otro modo.

Desde lejos se le podría confundir con un hombre. Sólo cuando la distancia se acorta te das cuenta de que más bien se parece a un dios.

Es hermoso de un modo simple. Es hermoso de la misma manera que el rostro de un regente en una moneda antigua es hermoso, como una buena espada es hermosa. No es hermoso como un arma ritual, del modo que lo es Fulgrim. No es angelical, como Sanguinius. No angelical hasta el punto de partir el corazón. Ninguno de ellos es tan bello.

Su mandíbula tiene el perfil de alguien fiel, como el de su querido hermano Dorn. Comparten una nobleza. Esta es la gran fuerza de Ferrus y la vitalidad de Mortarion. También a veces se capta el brillo inquieto de Khan en sus ojos, o la solemnidad del León. Muchos dicen que en la estructura de su nariz y de su ceño se ve la energía y e triunfo de Horus Lupercal.

No tiene nada de la amargura que cubre a Corax o la desesperación persecutoria que acecha a Konrad. Tampoco se distingue nada del misterio deliberado que envuelve a Alpharius o a Magnus, y es mucho más abierto que el alma enterrada de Vulkan. Es un individuo experto y hábil, muy hábil, incluso para el estándar de los primarcas. Sabe que la amplitud del espectro de sus éxitos inquieta a sus hermanos con una mentalidad más simple, como Lorgar y Perturabo. Nunca muestra la rabia colérica de Angron, ni los ojos se le encienden con la furia psicópata de Russ.

Es un triunfador. Lo sabe con certeza. A veces tiene la sensación de que es un fallo que tenga que excusarse ante sus hermanos, pero luego se siente culpable por tener que dar excusas. Muy pocos de ellos confían de verdad en él. Tiene la sensación de que los demás siempre se están preguntando qué va a sacar él de cualquier operación conjunta o cooperación. Les gusta a todavía menos de ellos. Sólo puede contar como amigos a Dorn, a Ferrus, a Sanguinius y a Horus.

Algunos de sus hermanos se conforman con ser simples herramientas de la cruzada en las que se han convertido. Algunos de ellos ni siquiera se han parado a pensar en que eso es lo que son. Angron, Russ, Ferrus, Perturabo… No son más que armas, y ni tienen ninguna ambición más allá que ser armas. Saben muy bien cual es

su función, como Russ, y se contentan con cumplirla, o no tienen ni idea de que es posible, o incluso deseable, cumplir otra función, como le ocurre a Angron.

Guilliman está convencido de que ninguno de ellos fue creado para ser simplemente un arma. Ninguna guerra dura eternamente. El Emperador, su padre, no ha criado a unos hijos desechables. ¿Por qué iba a otorgarles una serie de dones y habilidades si estuvieran destinados a no ser necesarios una vez se acabara la guerra?

Le da vueltas en la mano al estilo y lee de nuevo lo que ha escrito. Escribe mucho. Lo anota todo. La información es poder. La teoría técnica es la victoria. Tiene la intención de compilar y sistematizar toda la información que recopila. Quizá cuando la guerra se acabe, dispondrá del tiempo necesario para organizar de forma adecuada todos los archivos de datos y dejarlos recogidos en un códice.

Utiliza el estilo porque así lo quiere, para anotarlo todo con su propia forma de escribir. El estilo marca directamente la superficie del lumoplastec de la placa de datos, pero aun así, se considera un proceso anticuado. Las placas de clave le parecen impersonales, y los grabadores de voz y los rubricadotes secretariales nunca se han adaptado a su proceso de registro de datos. Ya ha probado la grafía mental, incluso una de las recientes plumas mnemónicas, pero ambos sistemas le parecieron insatisfactorios. Seguirá escribiendo con el estilo.

Le da vueltas en la mano.

Su compartimento se encuentra en silencio. Al otro lado de las enormes puertas de cristal blindado que tiene a la espalda se ven a los diferentes señores de capítulo congregarse para llevar a cabo una reunión. Esperan a que los llame. Queda mucho por hace, creen que está perdiendo el tiempo, que se limita a hacer anotaciones y que no está atento al flujo de datos.

Le divierte que lo sigan subestimando todavía.

Lleva escribiendo notas sobre las costumbres guerreras de los T’Vanti desde hace diecisiete minutos, pero a pesar de ello, ha leído y revisado quinientos informes de datos y actualizaciones que recorrido las pantallas secundarias situadas a su izquierda.

Lo ve y lo recopila todo.

La información es victoria.

[MARCA: -61.25.22]

Los diferentes señores de capítulo esperan a su primarca. Lo ven a través de los cristales blindados teñidos desde donde se encuentran, en la antecámara. Está sentado igual que una estatua conmemoratoria en una capilla por lo demás vacía. De vez en cuando ven que mueve la mano cuando realiza una anotación con la pluma antigua en la placa que flota en el aire cerca de él. El compartimento, el compartimento de Guilliman, es un lugar austero y de aspecto severo. Los suelos son de planchas de acero y las paredes están cubiertas por costillares de vigas de adamantium. La pared más lejana es una superficie de cristalflex a través de a cual se puede ver el espacio orbital. Las estrellas titilan. Del mundo radiante que se extiende a los pies del compartimento llega un brillo que atraviesa la oscuridad.

Marius Gage es el primer señor, el comandante del Primer Capítulo. Todavía no están todos. Hasta ese momento han llegado doce, y eso de por sí ya constituye toda una reunión. Para cuando acabe el día, serán veinte.

La XIII Legión, la más numerosa de todas la Legiones Astartes, está dividida en capítulos, un vestigio conservado procedentes de las antiguas estructuras regimentales de los guerreros del trueno. Cada capítulo está formado por diez compañías. La unidad básica de actuación es la compañía, compuesta por mil legionarios, más las unidades de apoyo, todo ello bajo el mando de un capitán veterano. Gage ha oído al primarca comentar muchas veces que una compañía era más que suficiente para cumplir la mayoría de las misiones. Existe una máxima muy popular entre los guerreros de la XIII. Quizá se trata de un dicho fanfarrón y arrogante, y existen ciertos oponentes, como los eldars y los pielesverdes, a los que no se le puede aplicar, pero este aforismo alberga una estimación cercana a la realidad: «Para tomar un pueblo, envía un legionario; para tomar una ciudad, envía una escuadra; para tomar un planeta, envía una compañía; para tomar una civilización, envía un capítulo».

Hoy en Calth, veinte de los veinticinco capítulos de la XIII se reunirán para comenzar una campaña. Doscientas compañías. Doscientos mil legionarios. El resto permanecerá como guarnición a lo largo de los diferentes puestos de los Quinientos Mundos de Ultramar.

Semejante reunión de tropas tiene precedentes, pero se trata de algo muy poco común. La XIII no se ha concentrado de esa manera para una misión desde los primeros tiempos de la Gran Cruzada.

Y a esa fuerza de combate hay que añadirle el equivalente a cinco compañías de la XVII Legión, los Portadores de la Palabra.

El exceso de potencia de combate es casi de risa. ¿Qué pensaba el nuevo señor de la guerra que guardaban en la recámara los pielesverdes de Ghaslakh?

—Espero —empieza a decir Kaen Atreus, señor del Sexto Capítulo—. Espero que lo que reventemos sea el corazón del mayor nido de pielesverdes de todo el espacio conocido —declara en voz alta.

—¿Es que tienes ganas de encontrarte con problemas? —le pregunta Gage con un tono de voz divertido.

—Comentario 56.XXI —dice Vared, de la 11.ª—. «Nunca desees el peligro. Al peligro no le hace falta ayuda alguna. No existe nada parecido a un destino al que haya que tentar, y la moral de la tropa jamás mejora mediante una búsqueda ansiosa del combate».

Atreus suelta un bufido.

—Preferiría tentar un poco al destino que perder mi tiempo para mayor gloria de otros —declara.

—¿En que otros está pensando? —le pregunta Gage.

Atreus los mira. Una cicatriz le cruza la cara desde la parte superior del ojo izquierdo hasta la comisura de la boca. Cuando sonríe, es un acto de sigilo.

—Esta campaña se ha planificado para conseguir dos objetivos, y ninguno de ellos es militar —dice—. Tenemos que proporcionar un poco de lustre a la reputación de torpes de los Portadores de la Palabra gracias a las operaciones combinadas, y también debemos demostrar la autoridad que posee Horus al lanzar al combate a veinte capítulos enteros por un simple capricho.

—¿Eso es una valoración teórica o práctica, Atreus? —le pregunta Banzor, y todos los señores de capítulo se echan a reír.

—Ya has visto los informes tácticos. No podemos tomar en serio a los pielesverdes de Ghaslakh. Algunos incluso dudan de que ni siquiera hayan llegado hasta Golsoria. Su capacidad de amenaza se ha exagerado, y mucho. Yo mismo podría llevarme una simple compañía de la reserva y sería capaz de aplastarlos en menos de una semana. Todo esto no es más que una glorificación y una demostración de autoridad. Todo esto no es más que Horus hinchando el pecho y dando órdenes.

Se oyen unos cuantos murmullos, muchos mostrándose de acuerdo.

—Horus Lupercal —dice Marius Gage.

—¿Qué? —pregunta Atreus.

—Horus Lupercal —repite Gage—. O primarca Horus, o señor de la guerra. Puede que no lo consideres más digno de ese rango que nuestro propio primarca, pero el Emperador sí, y ha sido a él a quien ha nombrado señor de la guerra. Incluso cuando hablemos de un modo informal, cuando hablemos entre nosotros, hablarás de él con respeto. Atreus, es el señor de la guerra, nuestro señor de la guerra, y si él dice que marchemos al combate, marcharemos al combate.

Atreus se envara, pero luego hace un gesto de asentimiento.

—Pido disculpas.

Gage responde con otro gesto de asentimiento, y luego mira a su alrededor. Ya son catorce señores de capítulo los que están allí reunidos. Se vuelve hacia las puertas.

Se abren. Los pistones hidráulicos situados bajo el suelo de la cubierta las separan.

—Entrad —les ordena Guilliman—. Veo que comenzáis a inquietaros ahí fuera.

Entran todos, con Gage a la cabeza. Sus séquitos y los veteranos se quedan en la antecámara.

Guilliman no levante la mirada. Efectúa otra anotación con su estilo. Las pantallas hololíticas situadas a su izquierda siguen desgranando página tras página de datos sin que nadie las mire. Ahora que todos están en el compartimento, la vista que se extiende al otro lado del cristalflex es todavía más espectacular. A los pies del grupo se extiende el enorme casco reluciente de la nave insignia bajo la luz estelar a lo largo de toda la superficie. La nave se llama *Honor de Macragge*. Son veintiséis kilómetros de ceramita pulida y de blindaje de acero. La flanquean, inmóviles en sus puntos de anclaje laterales, dieciocho barcazas de la flota, cada una de ellas del tamaño de una ciudad, y todas relucen igual que espadas de color azul plateado. En los puentes superiores, fijados mediante anclajes gravitatorios como si fueran lunas, se ven los centelleantes transportes de tropas, los cargueros, los navíos del Mechanicum, los cruceros, los cruceros pesados y los acorazados. Los huecos existentes entre ellos están plagados de naves más pequeñas y el tráfico de las lanzaderas, que zigzaguean a través de los amarraderos y los muelles.

Debajo de ellos, los trasladadores de carga suben contenedores repletos de suministros desde las plataformas orbitales. Se asemejan a hormigas cortadoras de hojas, o a escorpiones que cargan con unas presas enormes en sus pinzas.

Debajo de todo eso, una fragata efectúa una serie de prueba en los motores atracada en un espigón orbital.

Todavía más abajo, Calth brilla con tonos blancos y azulados bajo el reflejo de la luz solar. Dentro del propio brillo se distinguen algunos centelleos. Son lanzaderas procedentes de la superficie que destellan bajo el sol.

Gage carraspea.

—No queríamos molestaros, mi señor, pero…

—… todavía hay mucho por hacer —remata la frase el primarca. Mira a su primer señor de capítulo—. No he dejado de fijarme en el flujo de datos, Marius. ¿Es que crees que no los he visto?

Gage sonríe.

—No lo he dudado en ningún momento, mi señor.

Un centenar de tareas de forma simultánea. La capacidad multitarea del primarca es sencillamente asombrosa.

—Sólo queríamos estar seguros de que os habíais fijado en todos los detalle —le dice Empion, del Noveno.

Es el más joven de todos ellos. El recién llegado. Gage oculta una sonrisa. El pobre insensato todavía no ha aprendido a no subestimar al primarca.

—Creo que sí, Empion —le responde Guilliman.

—La *Samotracia*…

—Necesita más revisiones de los motores —lo interrumpe Guilliman—. Ya le he dicho al señor del astillero Kulak que envíe servidores desde el espigón orbital 1123. Sí, Empion, lo he visto. He visto que la *Mlatus* tiene una sobrecarga de más de ocho mil doscientas toneladas, y he sugerido que los capataces de los muelles reasignen al 41.º de Espandor a la *Ascenso Elevado*. La reunión de tropas de la provincia de Erud lleva un retraso de seis minutos respecto a la planificación, así que Ventanus necesita que el senescal Arbute eleve el ritmo de entrega en Puerto Numinus. Esos seis minutos se alargarán a lo largo de los próximos dos días. Kolophraxis todavía tiene que poner en estado operativo a su nave. La provincia de Caren va adelantada sobre su horario de planificación, así que habría que felicitar al capitán Taerone de la 135.ª. Sin embargo, dudo que haya tenido en cuenta la tormenta que está prevista para esta tarde, así que hay que avisarlo de que las condiciones del terreno empeorarán. Y hablando de la 135.ª, uno de sus sargentos, Thiel, viene hacia aquí. Está marcado para recibir una reprobación. Mandádmelo en cuanto llegue.

—Se trata de un asunto disciplinario que puede solucionarse a nivel de capítulo, mi señor —le contesta Antoli. El Decimotercer Capítulo es el suyo, y debería ser él

quien se encargara.

—Mandádmelo en cuanto llegue —se limita a repetir Guilliman.

Antoli mira de reojo a Gage.

—Por supuesto, mi señor.

Guilliman se pone en pie y mira al señor del Decimotercer Capítulo.

—Antoli, sólo quiero hablar con él. Y sí, Marius, de nuevo estoy gestionando ciertos asuntos de un nivel inferior. No me lo tengas en cuenta. Gestionar el embarque de todo un ejército es una ocupación precisa pero tediosa, y me gustaría un poco de entretenimiento.

Los señores de capítulo sonríen.

—¿Algún mensaje de nuestros invitados? —pregunta Guilliman.

—La flota del primarca Lorgar está efectuando la traslación al sistema desde esta medianoche, hora de Calth —le contesta Gage—. Los primeros destacamentos ya se están organizando. Según tenemos entendido, el primarca está cruzando el terminador del sistema y se acerca a una elevada velocidad de espacio real.

—Entonces, ¿a unas dieciséis horas de aquí?

—Unas dieciséis horas y media —le confirma Gage.

—Estaba redondeando hacia abajo, como suele hacer el ejército —comenta Guilliman.

Sus guerreros se echan a reír. El primarca mira a través de la pared de cristalflex. Entre las hileras de naves estelares que relucen igual que espadas pulidas ya se ven varios grupos dispersos de naves de un color más oscuro, semejantes a espadas manchadas de sangre que esperan ser limpiadas.

Son las primeras naves de combate de Lorgar, que atracan y maniobran en busca de sus huecos en las hileras de los elementos de la flota.

—Hemos recibido mensajes de llegada de los capitanes y los comandantes que han arribado al puerto —le informa Gage—. Erebus ha solicitado una reunión con vos cuando os sea posible.

—Puede esperar un poco —responde Guilliman—. Es un individuo bastante deplorable. Preferiría que los tuviéramos que soportar a todos de golpe.

Todos se echan a reír.

—Ese tipo de indiscreciones sólo se pueden permitir en este grupo —les recuerda Guilliman—. Esta campaña se ha organizado para demostrar la eficiencia de esta nueva era. Está pensada por completo para glorificar a mi hermano Horus y reforzar

su autoridad.

Guilliman mira a Atreus, que sonríe, y a Gage, que aparta la mirada.

—Sí, Marius, os estaba escuchando. Y te diré una cosa: Atreus tiene razón. Todo esto es pompa y espectáculo, y básicamente se trata de una pérdida de tiempo. También te diré, sin embargo, que Horus es el señor de la guerra. Se merece esa glorificación y su autoridad necesita ese refuerzo. Marius también está en lo cierto, Atreus. Hablarás del señor de la guerra con respeto en todo momento.

—Como ordenéis, mi primarca.

—Un último asunto —dice Guilliman—. Se ha producido una interrupción en un mensaje hace seis minutos y medio. Tengo los detalles anotados. Probablemente se ha debido a una distorsión provocada por una llamarada solar, pero que alguien lo compruebe, por favor. Aunque parezca increíble, parecía que estaban cantando.

[MARCA: -61.39.12]

La interrupción se comprobó y se atribuyó a una distorsión solar. Un fallo del aparato de comunicación. El vacío siempre cruje y susurra alrededor de las frecuencias audibles y electromagnéticas.

Media hora más tarde, un tripulante del *Castorex* informa de que oye voces cantando por el canal de comunicación. Veinte minutos después, un cántico bloquea el flujo de datos principal de la órbita durante once segundos. La fuente queda sin identificar.

Una hora más tarde, se producen otras dos descargas, también sin origen determinado.

Una hora después de estas últimas, el centro de control de comunicaciones informa acerca de una serie de «mensajes fallidos» y advierte sobre la posibilidad de que se produzcan «nuevos fallos en las comunicaciones durante el día hasta que se identifique el problema».

Una hora después de eso, en el lado nocturno de Calth comienzan las pesadillas.

[MARCA: -50.11.11]

Existen numerosas pistas. Existen numerosas señales. Dad la extraordinaria meticulosidad con la que la XIII Legión mantiene su preparación para entrar en combate, se puede considerar algo trágico, o algo incompetente, que a pocos de esos casos se les prestara atención.

La verdad es que, en este caso, los Ultramarines no saben qué es lo que deben buscar.

En la superficie de Calth, bajo la luz de la mañana, Tylos Rubio espera con el resto de la escuadra el momento de subirse a los transportes. Todos pertenecen a la 21.ª Compañía, bajo el mando del capitán Gaius.

A Rubio le duele la cabeza. Nota las palpitaciones detrás de los ojos. Hace cado omiso del dolor. Durante un momento piensa en comentárselo a su apoticario, pero decide no hacerlo. Han sufrido largos períodos de actividad sin descanso alguno a lo largo de bastantes días durante la base de preparativos. No le ha sido posible desconectar las funciones mentales superiores y dormir o, al menos, meditar para aliviarlo.

Atribuye el dolor de cabeza a eso, al cansancio que sufre. No es más que otra fragilidad de la biología humana que su cuerpo sobrehumano localizará y neutralizará en menos de una hora.

No se debe al cansancio. Rubio lamentará más tarde no haber mencionado ese dolor. Lo lamentará con más amargura que nada de lo que suceda en Calth. El remordimiento le acosará hasta que llegue a la tumba, muchos años más tarde.

Después de las muertes y las matanzas, después de los combates y de las masacres, cuando el destino ha dado un paso extraordinario y ya lo ha apartado de la zona de batalla, cuando por fin tiene un momento para pensar, Tylos Rubio se dará cuenta de que, en su absoluta determinación por cumplir los edictos del Emperador, ha hecho caso omiso de una señal de aviso que era vital.

No es el único. Entre los doscientos mil ultramarines que hay aproximadamente en Calth o sus alrededores ese día, existen varios centenares de individuos dotados como él, todos reducidos de un modo obediente y desinteresado al rango de simples guerreros. Todos hacen caso omiso de los dolores de cabeza.

A diferencia de Rubio, muy pocos sobreviven el tiempo suficiente como para arrepentirse de ello.



CUATRO

[MARCA: -28.27.50]

—Pedí unirme a la avanzadilla —dice Sorot Tchure.

Por primera vez desde que se han reunido, Luciel nota una cierta sensación de incomodidad en su amigo.

Y por primera vez también, reflexiona sobre el hecho de que no son amigos en absoluto. ¿Qué palabra sería mejor para definirlos? ¿Camaradas, quizá?

Se han cruzado sólo una vez antes, ocho años atrás. La casualidad hizo que sus compañías se reunieran en la defensa de Hantovania Sebros, la última de las ciudades torre de Caskian. Lucharon hombro con hombro durante cuatro meses terranos para rechazar los ataques de una especie insectoide cuyo nombre y lenguaje jamás aprendieron. Fueron camaradas de circunstancias.

Las circunstancias toman las decisiones por nosotros.

La pura verdad, sin maquillaje alguno, es que la XIII Legión Astartes Ultramarines y la XVII Legión Astartes Portadores de la Palabra no se llevan bien. A pesar de sus similitudes aparentes, son completamente distintas en términos de organización y de ideología de combate. Son tan diferentes como los primarcas que las comandan.

Cualquiera es capaz de ver que la intención original del Emperador al crear a sus hijos y a sus legiones era generar una serie de fuerzas de combate distintas que se complementaran entre sí. Se suponía que sus distintos puntos fuertes y personalidades resaltarían al contrastar los unos con los otros. En la uniformidad absoluta existe una debilidad.

Y puesto que los hermanos son diferentes, chocan entre ellos. Existen rivalidades y se producen discusiones y enfrentamientos, aparecen envidias y competiciones. Se supone que esto también forma parte de un saludable proceso orgánico de las Legiones Astartes. Es la visión del Emperador. Deja que sus hijos compitan entre sí. Deja que las legiones se desafíen las unas a las otras. De ese modo se estimulan y se aguijonean entre ellas. De ese modo, se esforzarán más por hacerlo mejor. El Emperador y sus hijos mayores y más sabios siempre están ahí para impedir que las cosas vayan demasiado lejos.

Honorius Luciel y Sorot Tchure se encuentran en una cubierta de observación que se extiende sobre la bodega de carga principal del crucero *Samotracia*. Se han saludado el uno al otro con respeto y afecto, y han pasado todo el día supervisando la distribución del traslado de efectivos y de munición del Ejército Imperial desde el

transporte de combate de Tchure hasta las naves de tropa bajo el mando de Luciel. Son semejantes: semejantes en estatura, semejantes en rango. Uno rojo, otro azul, como si los hubieran sacado de la misma cadena de montaje pero los hubieran pintado de distintos colores.

—Tenemos un vínculo, o eso creo —comenta Tchure—. Espero no equivocarme.

—Lo tenemos —le confirma Luciel—. Fue un honor servir contigo en Caskian.

—En consecuencia, somos un tanto… peculiares —se atreve a decir Tchure.

Luciel se echa a reír.

—Pediste unirte a esta avanzadilla —comenta Luciel—. Supongo que tu primarca se mostró de acuerdo.

—Así fue.

—Lo mismo que el mío —responde Luciel—. Me concedió de inmediato la misión de proteger el muelle de anclaje orbital de Numinus. Hermano, nos han encargado la tarea de ser embajadores.

—Es lo que me parece —contesta Tchure al mismo tiempo que asiente.

Se siente muy aliviado de que, tras varias horas de estar juntos, hayan hablado por fin del asunto.

—Creo que somos el único nexo verdadero de amistad entre las dos legiones —comenta Luciel—. No me extraña que nos veamos abriendo el camino para cumplir esta misión juntos.

Caminan a lo largo de la cubierta, bajo los inmensos arcos que forman las vigas que sostienen el techo abovedado de la bodega de carga.

—Mi legión tiene el orgullo herido —declara Tchure.

—Por supuesto que lo tiene —le contesta Luciel—. Yo diría que muy herido. Pero esto es la cura. Nuestras legiones lucharán juntas en una operación conjunta, por lo que forjarán un vínculo. Nuestra experiencia servirá como ejemplo en miniatura.

—Se ha hablado de todo esto como si no fuera más que un simple ejercicio —comenta Tchure—. Que el señor de la guerra no está más que poniendo a prueba su autoridad al ordenarle esto a dos de sus hermanos, sobre todo a uno de ellos, que ha llegado a ser tan poderoso por derecho propio. Pero eso no son más que tonterías. Creo que el señor de la guerra Horus ha demostrado una gran perspicacia. Sabe que, en la situación actual, la unidad de cualquier línea de combate formada por los Portadores de la Palabra y los Ultramarines sería defectuosa.

—Es evidente que el señor de la guerra Horus, en su infinita sabiduría, ha

estudiado los informes sobre la campaña en Caskian.

—Creo que lo ha hecho.

La animosidad entre dos legiones puede tardar mucho en desaparecer. Algunas veces hay que dejarla salir. El punto de contención, orgullo herido, es algo simple. Descontento con los progresos y los actos de la XVII durante la Gran Cruzada, el Emperador envió a los Ultramarines para reprenderlos y castigarlos. Fue un acto reprobatorio absolutamente humillante, y su origen fue el desagrado que el Emperador sentía por el celo fanático de los Portadores de la Palabra, sobre todo en lo relativo a la adoración de su persona como un ser divino. La verdad del Emperador era la verdad secular imperial. Toleraba algunas actitudes fervorosas en sus hijos, pero sólo hasta cierto punto.

Quizá la desgracia de los Ultramarines fue que los utilizaran de eso modo. No se trataba de cualquier legión, sino de la más numerosa, de la más secular, la más eficiente, la más disciplinada. Incluso se podría decir que era la que mayores éxitos había cosechado.

Luciel los comprende. Ha hablado en numerosas ocasiones con el primarca sobre esa cuestión, porque es evidente que Guilliman también está preocupado con el asunto. Que lo utilicen como instrumento de humillación y como ejemplo de perfección le hace sentir incómodo. A Guilliman le inquieta que la situación nunca se arregle en sus relaciones con los Portadores de la Palabra. Está claro por el modo en el que ha interrogado en muchas ocasiones a Luciel, el único oficial de la XIII que ha conseguido establecer una relación de cierta confianza con un oficial de la XVII.

Los Portadores de la Palabra siempre han sido leales y devotos. Luciel lo sabe. No tiene duda alguna sobre la absoluta lealtad de Tchure. Todos ellos vieron esa devoción cuestionada y vilipendiada por el ser que era objeto de esa misma devoción.

Horus Lupercal, el señor de la guerra, demuestra su sabiduría y su capacidad de percepción desde el mismo momento de tomar el mando. Quiere curar las heridas. Se está esforzando de un modo muy activo en lograr que dos de las legiones de mayor tamaño se encuentren cómodas la una con la otra, y de ese modo cerrar el abismo de amargura que las separa.

—En Caskian aprendí mucho de ti, Sorot —le dice Luciel—. Aprendí a maravillarme con las estrellas, a apreciar y sentirme humilde ante la escala de grandeza de la galaxia.

—Y yo aprendí de ti —le contesta Tchure—. Aprendí a analizar en detalle y a

valorar a mis enemigos. De ese modo aumenté mi habilidad y mi capacidad como guerrero.

El intercambio de alabanzas es sincero. Tchure le recordó a Luciel en Caskian cuál era su lugar en el gran universo. Aunque no intentó convertir al capitán de los Ultramarines a ninguna clase de creencia espiritual, sí fue capaz de ayudarle a discernir lo inefable, el misterio cósmico que le recuerda a cualquier individuo, aunque sea un poderoso ser sobrehumano, que no es más que una minúscula parte de un diseño infinitamente mayor, corazón vital y palpitante de cualquier clase de fe. A efectos prácticos, Tchure le proporcionó a Luciel una perspectiva que disminuyó de un modo beneficioso la conciencia de su propia existencia ante el universo. Le mostró a Luciel cuál era su lugar, y le recordó qué propósito tenía en la vida.

A cambio, Luciel le mostró a Tchure los beneficios del rigor en la práctica y en la teoría, una educación sólida que atravesó el velo de espiritualidad con un pragmatismo que fue bien recibido. Luciel le recordó a Tchure que era sobrehumano. Tchure le recordó a Luciel que sólo era sobrehumano. Ambos se beneficiaron de un modo inmenso gracias a ese intercambio de perspectivas.

—Sería un gran regocijo para mí que nuestros hermanos de ambas legiones fueran capaces de celebrar sus diferencias del modo en el que lo hemos hecho nosotros —declara Luciel.

—No albergo duda alguna de que esta operación hará que se acabe la hostilidad mutua que sienten nuestras legiones —le contesta Tchure.

[MARCA: -26.43.57]

Aeonid Thiel, marcado para recibir una reprobación, espera a que lo reciban. Lleva a bordo del *Honor de Macragge* varias horas.

Le dijeron que esperara. Cree que va a recibirlo Sharad Antoli, el señor del Decimotercer Capítulo. Está preparado para lo que le va a ocurrir. La reprobación será implacable, y a eso le seguirán una serie de tareas disciplinarias.

Ya ha pasado lo mismo ante Taerone, el capitán de su compañía. Thiel había cometido el error durante la reunión de intentar justificar sus actos. No volvería a cometer ese error cuando lo llamaran ante la presencia del señor de capítulo Antoli.

Thiel se ha visto obligado a esperar en una inmensa antesala de la cuadragésima cubierta. Se trata de un arsenal de exposición, con las paredes llenas de armas. En las plataformas elevadas del centro de la estancia se ven las jaulas de prácticas de metal bruñido.

Después de permanecer tres horas completamente inmóvil en posición de firmes, por fin cede a la impaciencia y se quita el casco antes de comenzar a pasear por la estancia vacía para contemplar, admirado, la colección de armas. La mayoría son armas blancas, muchas de ellas obras de artesanos. Cada una representa el pináculo del arte de la forja de armas de un millar de culturas. Se trata de una colección ejemplar, donde los oficiales de mayor rango de la XIII acuden para estudiar los diferentes tipos, probarlas y entrenar con ellas, y de ese modo mejorar sus diferenciales teóricos y prácticos.

Thiel sabe que es muy poco probable que vuelva a estar tan cerca de unos objetos tan perfectos. Reprime la tentación de tomar algunas de las armas para examinarlas con mayor atención. Quiere notar los pesos comparativos, el equilibrio individual de cada una.

Cuando nadie ha aparecido después de otro largo período de tiempo, Thiel alarga una mano hacia una espada larga colgada de la pared mediante un gancho gravitatorio.

—¿Sargento Thiel?

Thiel se detiene y aparta con rapidez la mano. Un oficial de cubierta en uniforme de ceremonia ha entrado en la antecámara.

—Sí.

—Me han pedido que le informe. No tendrá que esperar mucho tiempo más.

—Esperaré todo lo que deba esperar —le contesta Thiel.

—Bueno, ya no será mucho más. Los asuntos logísticos han recibido una atención prioritaria. El primarca os llamará dentro de poco.

El oficial se da la vuelta para marcharse.

—Un momento ¿El primarca?

—Sí, sargento.

—Creía que me recibiría el señor de capítulo Antoli.

—No, el primarca.

—Ah —se limita a contestar Thiel.

El oficial de cubierta espera un momento más. Luego llega a la conclusión de que se ha acabado la conversación y se marcha.

El primarca.

Thiel deja escapar el aliento con lentitud. No es una locura pensar que el problema en el que está metido es todo lo grave que puede llegar a ser.

En cuyo caso…

Empuña la espada larga. Posee un equilibrio extraordinario. Da un par de mandobles en el aire y después se vuelve hacia la jaula de prácticas más cercana.

Se detiene y se da la vuelta.

Lo van a condenar igual por un poco que por un mucho.

Empuña también un sable rathiano, que tiene la mitad de longitud de la espada, aunque casi pesa lo mismo. Se dirige hacia la jaula con una espada en cada mano.

—Entrenamiento, modo de enfrentamiento individual. Doble empuñado, nivel ocho. Comienzo.

La jaula se activa y el sistema de armas se alza a su alrededor. Chasque cuando empieza a girar.

Thiel se encorva un poco. Alza las dos valiosísimas espadas…

[MARCA: -25.15.19]

Su transporte se ha visto retrasado. Han dicho algo sobre una tormenta que estaba azotando la provincia de Caren. El cielo oriental ha tomado un color malva, parecido a un moratón.

El sargento Hellock les dice que se echen un rato y que esperen a que los llamen. El transporte se ha retrasado, pero no tanto como para que puede permitir al soldado Bale Rane salir del campamento para ir a ver a su chica.

—Siguen vigentes las órdenes de espera, sin excepciones —declara el sargento. Luego se ablanda un poco—. Lo siento, Rane. Sé que lo esperabas.

Bale Rane se sienta y apoya la espalda en un contenedor de carga. Empieza a pensar que va a pasar el resto de la vida viendo la cara del sargento Hellock, y que jamás volverá a ver a Neve.

No puede estar más equivocado.

—¿Están cantando? —pregunta Krank.

Rane se pone en pie.

—Están cantando —le confirma.

Lo oye con claridad. A unos doscientos metros de ellos, al otro lado de una valla perimetral, se extiende uno de los campamentos ocupados por las unidades del ejército que han llegado con la XVII. Tienen un aspecto desharrapado. Son la clase de vagabundos procedentes de mundos de la periferia que uno se espera acudan acompañando a los fanáticos de los Portadores de la Palabra. El sargento Hellock lanzó una tremenda serie de comentarios críticos mientras desembarcaban, unas críticas que abarcaban tanto el estado de los uniformes, la falta de una formación estricta al desembarcar, el mantenimiento del equipo y la escasa disciplina al marchar.

—Es vergonzoso —comenta Hellock antes de encenderse un pitillo de lho mientras contempla cómo descienden de los transportes de tropas—. No parecen más que unos cabrones haraganes. Me recuerdan a esos cazadores retrasados de uno de esos mundos perdidos en el culo de la galaxia.

Lo cierto es que los soldados procedentes de otro mundo no tienen un aspecto muy prometedor. Su aspecto es calamitoso. Muestran una apariencia un tanto salvaje, como si los hubieran privado de algo esencial durante demasiado tiempo. Están muy delgados y tienen la piel pálida. Se asemejan a plantas que hubieran permanecido sin luz en una cueva. Parecen unos paganos impíos.

—Justo lo que necesitamos —declara Hellock—. Unidades auxiliares de mierda.

Están cantando, formando un coro de voces. No es un sonido atractivo ni agradable. Es atonal. De hecho, resulta bastante desagradable.

—Eso tiene que dejar de sonar —declara el sargento.

Aplasta la colilla del pitillo de lho bajo el tacón de la bota y cruza la explanada para tener una charla con el comandante de la otra unidad. El cántico lo inquieta.



CINCO

[MARCA: -20.44.50]

Las gotas de lluvia cruzan de repente en el aire seco igual que si fueran proyectiles de bólter. Explotan como cristales negros contra la parte delantera del aerodeslizador que Selaton pilota a toda velocidad por la autopista de Erud.

Todo es polvo: una tierra reseca cubierta de polvo, el metal envuelto en una capa de polvo, una neblina provocada por el paso de los transportes, los aerodeslizadores y el resto del tráfico. El paisaje llano es pálido y está iluminado con una luz intensa. El cielo ha tomado un curioso color oscuro, opaco. Ventanus, sentado en el asiento del pasajero del aerodeslizador blindado, ve la lejana línea de colinas cubiertas de verde.

Desde el sur está llegando una tremenda tormenta. Las transmisiones ya hablan de un auténtico lodazal gigante en Caren.

Ventanus está convencido de que Erud no tardará mucho tiempo en convertirse en otro lodazal. El ambiente es muy extraño. El cielo está muy negro, pero la tierra está muy iluminada. Las gotas de lluvia se asemejan a cuentas de cristal, a lágrimas. Estallan a su alrededor, contra su armadura, contra toda la superficie del aerodeslizador. Las largas manchas de color negro cruzan la capa de polvo blanco que ha acabado cubriendo todas las superficies a lo largo del día.

Las gotas de lluvia impactan contra el suelo polvoriento, contra la autopista, contra el arcén desigual, creando millones de diminutas heridas punzantes, pequeños cráteres negros, pequeñas explosiones blancas. Mucho más lejos, las pequeñas líneas plateadas de los relámpagos brillan entre las nubes bajas, igual que vetas de un mineral relucientes incrustadas en carbón.

Selaton pilota de un modo insensato. El aerodeslizador es un robusto vehículo biplaza con armas montadas en la proa. El blindaje de color azul cobalto está cubierto de polvo y marcado por las melladuras y los golpes sufridos por el uso. La cabina está abierta. Las placas gravitatorias lo mantienen alejado del suelo, y la planta impulsora está sobrepotenciada para que sea capaz de hacer avanzar con mayor facilidad toda aquella masa blindada.

Se trata de un vehículo ligero de reconocimiento con la capacidad ofensiva suficiente como para abrirse paso y escapar de cualquier problema. Ventanus lo ha requerido para utilizarlo como transporte personal.

Y Selaton lo pilota de un modo insensato.

Lo ha acelerado prácticamente a la máxima velocidad horizontal y deja atrás una

tremenda estela blanca de polvo a lo largo de la lis y recta autovía. La lluvia intenta humedecer el polvo para hacerlo volver al suelo, pero es demasiado espeso. La pantalla del rastreador de navegación que se encuentra a la izquierda de la posición del piloto, muestra una ruta parpadeante. La pantalla es de cristal blindado y la cubre una protección contra el desgaste. El aerodeslizador es un vehículo con el metal al descubierto en la mayor parte de las junturas.

Se supone que el icono parpadeante de la pantalla iluminada son ellos. La línea intermitente es la autovía. En la parte inferior de la pantalla hay una mancha, que es el puesto de Erud. Sobre la parte superior de la mancha se ve un icono triangular.

Un punto rojo que indica peligro aparece sobre la línea intermitente por delante del icono.

—Baja la velocidad —ordena Ventanus por el comunicador del casco.

—¿Voy demasiado deprisa? —le pregunta Selaton con un regocijo evidente en la voz.

Ventanas ni siquiera lo mira, y se limita a dar un par de golpecitos en la pantalla del rastreador de navegación.

Selaton la mira, ve lo que ocurre, y de inmediato reduce la velocidad. Se acercan a la retaguardia de un convoy de tropas. A pesar de haber frenado, se meten en la estela de polvo que levanta la columna en movimiento.

Selaton se desvía hacia un lado, cruza el centro de la autovía y comienza a adelantar a la columna. Los pesados transportes de tropas, los grandes vehículos de carga, las piezas de artillería motorizada, los transportes de tanques, todos cargados. Cada uno de aquellos voluminosos vehículos pasa velozmente a su lado y se queda atrás, y distingue durante un segundo a cada uno cuando los adelanta bajo la extraña luz, en un aire que está a la vez seco por el polvo y húmedo por la lluvia. Camión de tropas. Desaparece. Camión de tropas. Desaparece. Camión de tropas. Desaparece. Un coro de vítores y gritos procedente de un transporte cargado de soldados del ejército que los saludan con la mano al pasar.

Llegan a la altura de la artillería autopropulsada, que también pasa a toda velocidad, con los cañones apuntando hacia el cielo, como si lo olisquearan. Diez, veinte, treinta vehículos. La puñetera columna mide cuarenta kilómetros de longitud. Tanques superpesados Shadowsword y Minotaur. Nuevos blindados de la clase Infernus y transportes de tropas regimentales.

Ventanas contempla las gotas de lluvia, negras por el hollín, que recorren la parte

delantera del vehículo en un constante trémolo.

Ha tenido que dejar a Sydance al mando en Erud, aunque también ha dejado a una serie de sargentos fiables con él, como Archo, Ankrion y Barkha, para apoyarlo. Tiene que resolver algo con los senescales de Numinus. Algo de política local. A Ventanus le disgusta la política local, pero la orden procede directamente del estado mayor del primarca. Ciertos problemas en el puerto, los plazos de carga. Diplomacia.

Ventanus sabe muy bien lo que debe hacer con un bólter.

Esto no es más que otro asunto sin importancia para enseñarles las otras habilidades que necesitarán en una etapa posterior de su vida. Cortesía, gestión eficaz, autoridad. Básicamente, todo lo que no tiene que ver con un bólter. Todo aquello es claramente obra de Guilliman.

Es la clase de asunto que Ventanus preferiría resolver con una rápida orden impartida por el comunicador, pero le han dicho que debe encargarse en persona. Así pues, ha desperdiciado cuarenta minutos en un viaje hasta el puerto para descubrir que los senescales a los que tenía que ver no estaban allí, y después otra hora viajando por la autovía de Erud para llegar a… ¿dónde era?

El Holophusikon. Holophusikon.

Ventanas no es estúpido. Sabe lo que significa esa palabra. Lo único que ocurre es que no sabe lo que es.

Un icono triangular en una pantalla de navegación.

Selaton hace un ruido. Suena como un murmullo de sorpresa. Está impresionado por algo.

Reduce todavía más la velocidad.

Se están acercando a un grupo de titanes. Son máquinas gigantescas que marchan en fila por la autovía en dirección al puerto.

Caminan con paso lento. Son inmensos. Varios vagones artillados de exploración y los aerodeslizadores de los skitarii provistos de luces de emergencia los rodean a la altura de los pies y hacen señales a Ventanus para que se aleje al pasar.

Avanzan bajo la sombra caminante de los titanes. Sombra, luz solar, sombra, luz solar. Cada sombra es una oscuridad semejante a la del submundo. Los gigantes están cubiertos de polvo. Tienen un aspecto cansado, parecido al de unos prisioneros metálicos destartalados, unos convictos enormes que caminaran con pasos cansados hacia la prisión militar.

O hacia el cadalso.

La extraña e intensa luz del sol se refleja en sus superficies y en los ventanales de las cabinas de control. Un resplandor en el ojo. Una mirada asesina. Son gigantes antiguos que han resistido a lo largo de todas las guerras y que marchan de un modo obediente hacia la siguiente.

Ventanas no puede evitar alzar la mirada para contemplarlos mientras pasa a su lado. Hasta él se siente impresionado. Cuarenta y siete titanes. Le llega el retumbar tectónico de sus pasos incluso por encima del aullido de los motores del aerodeslizador.

Los de mayor tamaño llenan la autovía. Una columna de vehículos de abastecimiento que viene en dirección opuesta se ha visto obligada a detenerse en el arcén y a esperar hasta que pasen. Los agentes no dejan de mover los bastones de mando y las linternas.

Selaton se ha desviado para apartarse con cierta prisa. Ahora adelanta a una serie de transportes inmoviles, así que se desvía aún más. Cruza la separación entre carriles de la autovía, el arcén, la alcantarilla lateral, y se sale de la ruta principal para avanzar por el terreno cubierto de hierba que se extiende al otro lado, donde acelera y levanta una estela de polvo grisáceo. Aumenta la potencia de los elementos antigravitatorios y el vehículo se eleva otros cincuenta centímetros para alejarse del suelo y disponer de un margen de seguridad más amplio. Por último, acelera de nuevo y vira. Los impulsores del deslizador aúllan. Avanzan en paralelo a la autovía.

Ventanas mira hacia atrás.

Tiene la impresión de que uno o dos de los titanes giran sus inmensas cabezas para mirarlos con un aspecto desdeñoso y gruñón. ¿Quién va en ese diminuto aerodeslizador a toda velocidad? ¿Por qué están tan impacientes?

¿Adónde van con tanta prisa?

[MARCA: -19.12.36]

El Holophusikon. Resulta que sí que es un triángulo, igual que el icono.

Es una pirámide. En realidad, se trata de una pirámide que se alza sobre otras tres pirámides de menor tamaño que soportan la base de la pirámide grande. La han construido con ashlar pulido y con mármol amarillento. Ventanus se fija en que se trata de un edificio impresionante, tanto en tamaño como en diseño.

Incluso es posible que sea bello. No está seguro. No es un experto en este tipo de apreciaciones.

El edificio ya es visible desde una distancia de diez kilómetros. La autovía de Erud pasa al lado y se conecta a la red propia de carreteras que posee el Holophusikon y la ciudad creada por los edificios de servicio y las guarniciones. Ciudad Numinus se recorta con claridad en el horizonte formando un perfil reluciente.

El Holophusikon es inmenso, majestuoso, y se alza en el espacio abierto de las llanuras. Aunque a su alrededor se extiende un amplio conjunto urbano de edificios, sigue manteniendo un aspecto nuevo, como si acabaran de construirlo y simplemente esperara a que una ciudad surgiera a su alrededor.

O como si lo hubieran expulsado a un exilio en aquella región agreste a modo de castigo.

La lluvia ha dejado de caer durante un breve período de tiempo. El viento sopla con más fuerza ahora. La luz se refleja con intensidad en las paredes que las pirámides tienen orientadas hacia el sol. Las demás se encuentran envueltas en sombras. De ese modo, su geometría perfecta queda resaltada.

Los caminos de acceso son avenidas engalanadas con estandartes que se agitan y chasquean al viento. Los mástiles son dorados, el tejido bordado en oro, todo ello iluminado por las grandes farolas. Los estandartes muestran los símbolos heráldicos de los Quinientos Mundos de Ultramar, de Terra, del Imperio, de la XIII. Ventanus no ha visto tantos estandartes juntos en el mismo lugar desde la última vez que contempló las pictografías del Triunfo de Ullanor.

También se ven jardines. Son muy verdes. Los canales de irrigación han traído el agua desde el río Boros hasta estas llanuras áridas para crear un oasis. Las superficies de los estanques brillan. Los sistemas de hidratación llenan el aire de un vapor húmedo. Se forman arco iris en miniatura. Las palmeras asienten.

—Reduce la velocidad —ordena Ventanus.

Avanzan bajo los estandartes chasqueantes y luego atraviesan una fresca oscuridad cuando pasan por debajo de un enorme arco antes de adentrarse en un patio interior. Allí ven una gigantesca escalinata semejante a la avenida de entrada de un templo. De las paredes del recinto interior cuelgan más estandartes. Hay más vehículos en el lugar, y un buen número de personas empequeñecidas por la inmensidad del patio. Unas escaleras mecánicas con peldaños de ceramita fluyen en silencio a ambos lados de la escalinata principal.

Bajan del vehículo. El aerodeslizador se bambolea en el aire como un pequeño bote cuando el peso de ambos abandona el interior. Unos servidores con librea se aproximan para encargarse del vehículo.

Ventanas comienza a subir la escalera, con su sargento siguiéndole de cerca. Abre los sellos del casco y se lo quita. Luego respira el aire sin filtrar y nota el calor y la luz en la cara.

—El Holophusikon —dice Selaton.

—Un museo universal —responde Ventanus.

—Entiendo la palabra.

Ventanas tiene muy poca paciencia, o interés, respecto a lugares como éste. Está dispuesto a admitir que se trata de un defecto de carácter.

Llegan a la parte superior de la enorme escalinata. A un ser humano normal, incluso alguien en unas condiciones físicas excelentes, le faltaría el aliento al terminar aquella subida bajo el sol. Ellos incluso han acelerado el paso al final.

Una plataforma de mármol y una entrada amplia. Al otro lado se extiende un espacio aireado de piedra, iluminado por los rayos del sol que entran por unas rendijas en el techo. Es un lugar fresco. Se oye el eco de unas voces murmurantes.

Ventanas atraviesa la ancha entrada. Es una forma rectangular, muy amplia. Parece una enorme rendija. El borde superior de la abertura tiene una longitud de treinta metros.

Hay unos pocos visitantes más, unos pequeños grupos de figuras en aquel vasto espacio interior. Ventanas se queda sorprendido por el tamaño de aquel lugar, por el sonido vacío y hueco. En las paredes de aquella enorme cámara se ven los nichos, los podios, los plintos y las vitrinas. Supone que son piezas de exposición. Es ahí donde se encuentran los visitantes. ¿Para qué construir un recinto tan grande y luego colocar las pocas piezas de exposición separadas entre sí y en las paredes?

—¿Qué se supone que es esto? —le pregunta Selaton.

—No voy a fingir que conozco el arte de la conservación —le contesta Ventanus.

Se le acercan más sirvientes con librea.

—¿Cómo podemos ayudaros, mi señor? —le pregunta uno.

—Ventanus, capitán, 4.ª Compañía, Primer Capítulo, XIII —le contesta Ventanus—. Busco a… —ha memorizado los nombres— los senescales Arbute, Darial y Eterwin. En realidad, cualquier funcionario municipal de rango superior entre cuyas tareas se encuentre la administración del espaciopuerto.

—Todos ellos se encuentran en este edificio —le contesta el sirviente.

Es evidente que le están suministrando información por detrás de los ojos mediante alguna clase de sistema de datos conectado directamente a la retina. Ventanus se da cuenta por el aspecto levemente vidrioso que toman sus ojos cuando desenfoca la vista para verificar los nombres.

—¿Puedes traerlos? —le pide Ventanus.

—Todos ellos se encuentran reunidos esta tarde —le explica el sirviente—. ¿Es urgente?

Ventanas escoge con mucho cuidado su siguiente palabra. No es tanto la palabra en sí como la pausa antes de pronunciarla, una pausa que dice «llevo puesta una armadura de combate, estoy armado y estoy haciendo todo lo posible para ser amable».

—Sí —le responde.

Los sirvientes se alejan con paso presuroso.

Los ultramarines se quedan esperando.

—Señor, ¿ése no es? —empieza a decir Selaton.

—Lo es —lo interrumpe Ventanus.

El capitán se dirige hacia la figura lejana que ambos han reconocido. La figura está arrodillada delante de los zócalos de exposición. Los asistentes esperan desde una distancia respetuosa a que termine.

La figura arrodillada ve a Ventanus y se pone en pie. Las articulaciones y los motores de su armadura zumban. Es más alto que Ventanus, y más ancho de hombros. La mayor parte de su armadura forjada por artesanos está decorada con alas doradas, leones y águilas. Se apoya en una espada ancha que tiene la altura de un ser humano normal.

—Mi señor paladín —lo saluda Ventanus.

—Capitán Ventanus —le contesta el gigante.

No hace saludo formal alguno, le entrega la enorme espada a uno sus asistentes y rodea la mano envuelta en acero de Ventanus con las suyas.

Ventanas se siente halagado de que alguien tan venerado lo salude de esa manera.

—¿Para qué ha venido? —le pregunta el gigante—. Creí que te encargabas de la organización de Erud.

—Estáis bien informado, tetrarca —admite Ventanus.

—La información es victoria, hermano —le contesta el tretrarca, y luego se echa a reír.

Ventanus le explica la tarea que le han encomendado, la misión diplomática.

El tetrarca lo escucha. Se llama Eikos Lamiad. Su rango es el de tetrarca, y también el de paladín del primarca. Los cuatro tetrarcas representan los cuatro mundos principales que dirigen los feudos de Ultramar bajo la autoridad de Macragge: Saramanth, Konor, Occluda e Iax. El feudo de Lamiad es Konor, el mundo forja. Los tetrarcas son los cuatro príncipes de Ultramar y gobiernan los Quinientos Mundos. En la escala jerárquica se encuentran sólo por debajo de Guilliman, y por debajo de ellos están los señores de capítulo y los señores planetarios.

—Conozco a los senescales. Puedo presentártelos —se ofrece Lamiad.

—Os estaría muy agradecido, mi señor. Se trata de un asunto de cierta urgencia —le explica Ventanus.

La mitad de la cara de Eikos, la parte derecha, es de una belleza heroica. La otra mitad es una semimáscara de porcelana pálida incorporada a su carne sin que haya separación visible entre ambos materiales, y forma una estimación aproximada y elegante de la parte del rostro que le falta. El ojo izquierdo es un artefacto de pupila dorada que gira y rota sobre sí mismo igual que un instrumento óptico antiguo.

Lamiad fue herido de gravedad durante la defensa de Bathor. Varios proyectiles de un cañón aullador shuriken le destrozaron parte del cráneo y buena parte del cuerpo, pero los ancianos adoradores del Mechanicum de las forjas de Konor lo reconstruyeron como muestra de respeto a sus largos años de servicio y su buen gobierno de ese planeta.

Se dice que habría acabado acoplado en el interior del caparazón de un dreadnought sino hubiera sido por los cuidados de esos ancianos.

—¿Te gusta el Holophusikon, Ventanus? —inquiere el poderoso paladín.

Su séquito de servidores, portadores, asistentes y hermanos de batalla se mantienen en un silencio estoico. Todos ellos van vestidos con ropajes ceremoniales

muy ornamentados.

—¿Si me gusta, mi señor?

—Bueno, ¿te ha resultado interesante?

—La verdad es que no me he fijado mucho, mi señor.

—Noto ciertas reservas al respecto, Remus.

—¿Puedo hablar con franqueza? —le pregunta Ventanus.

—Hazlo.

—Mi señor, he estado en muchos mundos, tanto imperiales como ajenos al Imperio. Creo que he perdido la cuenta de los depósitos de toda la sabiduría de la galaxia con los que me he encontrado. Cada planeta, cada cultura, posee su gran biblioteca, su archivo de conocimientos maravillosos, su almacén de datos, su tesoro oculto de sapiencia, su cofre con todos los secretos. Al final, ¿cuántos archivos de todo el conocimiento universal pueden existir al mismo tiempo?

—Pareces algo hastiado, Remus.

—Os pido disculpas.

—La tarea de archivar todos los elementos culturales es importante, Remus.

—La información es la victoria, mi señor.

—Así es —confirma Lamiad—. Debemos almacenar todos nuestros conocimientos. Durante la Gran Cruzada también hemos aprendido muchísimo al aprehender los archivos de datos de las culturas sometidas.

—Comprendo que…

Lamiad alzó la mano, pero es un gesto suave.

—Remus, no era una reprimenda. Aunque reconozco la importancia de una recopilación cuidadosa de datos, también estoy cansado del exagerado tono reverencial con el que se habla en todos sitios de éste. Ah, vaya, ¿qué dices, otro santuario sagrado de los secretos más secretos? Por favor, cuéntame qué secretos puede albergar que no conozca ya por los miles de criptas como ésta que he visitado.

Ambos se echan a reír.

—¿Sabes lo que me gusta de este lugar, Remus?

—No, mi señor. ¿El qué?

—Que está vacío —le responde Lamiad.

El Holophusikon fue encargado treinta años antes, durante el desarrollo de Ciudad Numinus. El edificio tiene menos años que ellos, menos que sus años de servicio. Las obras de construcción terminaron hace muy poco. Los cuidadores del museo han

comenzado hace muy poco a llevar al lugar objetos y datos para almacenarlos y exponerlos.

—Normalmente son muy antiguos, ¿verdad? —comenta Lamiad—. Son polvorientas tumbas de información, cerradas y protegidas durante siglos con llaves y claves especiales, con rituales concretos para poder entrar y todos esos tediosos misterios. Lo que me gusta de este lugar es lo vacío que está. Su intención. En realidad, es una proposición, Remus. Es un gran proyecto que mira hacia delante, no hacia atrás. Está abierto, y preparado para recibir el futuro de la humanidad. Algún día será un museo universal, y quizá se alce, junto a las bibliotecas de Terra, como uno de los mayores depósitos de conocimiento de todo el Imperio. De momento es una ambición construida en piedra. Una declaración deliberada de nuestra intención de establecer una cultura poderosa y sofisticada, y de mantenerla, registrarla y medirla.

—Es un museo del futuro —dice Ventanus.

—Bien dicho. Un museo del futuro. De momento, eso es lo que es.

—¿Y por eso habéis venido aquí? —le pregunta el capitán.

Lamiad le señala con un gesto la pieza expuesta que estaba contemplando cuando Ventanus llegó. Dentro de un campo de suspensión estéril se encuentra la esquina estabilizada de un estandarte cadi destruido por el fuego. El calor corporal activa una placa hololítica que informa sobre los detalles del origen de la pieza.

Se trata de parte de un estandarte que Lamiad enarboló en Bathor. Aquella pieza, una del primer centenar de objetos escogidos, lo honra tanto a él como a sus logros, y conmemora aquella gran batalla.

—Tengo planeadas varias misiones que me mantendrán alejado de Ultramar durante al menos diez años —le comenta Lamiad—. Me pareció que debía venir a verlo antes de embarcar. Verlo con mis propios ojos. —Se vuelve hacia Ventanus—. Bueno, con mi ojo orgánico y con el que el Mechanicum me fabricó.

Hablan durante un rato sobre la reunión y la organización de las tropas y la campaña que se avecina. Ninguno de los dos menciona a la XVII. Luego, Lamiad cambia de tema.

—Dicen que Calth será nombrado planeta principal dentro de poco. Se está desarrollando con rapidez, y sus puntos fuertes son más que evidentes. Los astilleros, las manufactorías… Su estatus no tardará en ser elevado de rango, y tendrá el mando de un feudo propio.

—No me sorprendería nada —asiente Ventanus.

—También tendrá su propio tetrarca —añade Lamiad—. Tendrá que tenerlo. Al ser un planeta principal, se verá obligado a designar un gobernador militar y a reclutar a un paladín y a una guardia de honor del paladín para acompañar al primarca.

—Sin duda.

—Se habla de Aethon, de la 19.ª, como posible candidato al puesto.

—Aethon es un buen candidato —admite Ventanus.

—Hay otro cuantos en los que están pensando también. Según me ha dicho nuestro amado primarca, existe un cierto arte en la elección de un tetrarca.

—Y ya no puede ser un tetrarca, ¿verdad? —apunta Ventanus—. Quizá todos acabarán convertidos en quintarcas una vez haya cinco en vez de cuatro.

Lamiad se echa a reír de nuevo.

—Quizá se inventen un término nuevo, Remus. Uno que no tenga que referirse a un número concreto. Calth no será el último, simplemente será el siguiente. Ultramar crece. Cuando nos reunamos en el futuro y llenemos este Holophusikon, seremos más de Quinientos Mundos y más de cinco feudos. Al igual que el vacío de estas estancias, debemos estar preparados para aceptar los cambios y las expansiones que se producirán.

Se da la vuelta. Unos individuos vestidos con unas largas túnicas de color verde claro se dirigen hacia ellos seguidos por varios asistentes.

—Aquí vienen los senescales —le avisa el paladín del primarca—. Deja que te los presente para que puedas acabar cuanto antes con este asunto.



SEIS

[MARCA: -16.44.12]

En la torre de vigilancia orbital, el servidor de instrumentos Uhl Kehal Hesst se encuentra en comunión con la noosfera. El código está hablando. Está farfullando.

Los pliegues de su túnica del Mechanicum, que llegan hasta el suelo, están tan rígidos que da la impresión de que lo han tallado en piedra. Se encuentra de pie en la cumbre de una torre de vigilancia que es igualmente elevada y esbelta. La sombra de la torre se extiende sobre Kalkas Fortalice, la ciudadela blindada que se encuentra enfrente de Ciudad Numinus, al otro lado del caudal centelleante del río Boros. Es un caldero de murallas y torres almenadas, una ciudad por derecho propio, aunque su función sea la de defensa, un salvavidas colocado al lado de Ciudad Numinus para protegerla de todo mal.

Diez mil personas se afanan en el interior de la torre de vigilancia, y otras cincuenta mil se encuentran en las torretas artilladas y en los edificios administrativos que la rodean. Está alerta, es un lugar con conciencia propia. Su arquitectura noosférica fue diseñada en el mundo forja de Hesst, en Konor, y la apoyan unas tecnologías llevadas hasta allí directamente desde las fábricas de Marte.

El puente de mando de la torre de vigilancia es enorme, y está abarrotado de personal. Las ventanas, que tienen levantadas las cubiertas blindadas, contemplan el río y la ciudad hacia un lado, y hacia el otro observan las tierras bajas. Hesst se imagina el tráfico que habrá en el espaciopuerto, el polvo que se levantará en las llanuras por las tropas que se reúnen, la tierra brillante y el cielo teñido de tormenta, pero no está interesado en ninguno de aquellos paisajes.

La torre posee su propio campo colector, que no deja de absorber datos para él y para el resto del personal de rango superior. Lo hace a un ritmo equivalente a las comunicaciones noosféricas de ochocientos titanes de combate. Sesenta moderati con las mayores cualificaciones que trabajan en el interior de varios receptáculos amnióticos de cristal blindado colocados en el puente ayudan a frenar ese flujo de información y a adaptarlo para su comprensión.

Desde este puente, desde esta cumbre, Hesst tiene la capacidad de dar una orden mediante un sencillo código de mando enviado a través de su enlace permanente de la unidad principal de instrumentación: la orden de activar toda la red de armas del planeta. Doscientas cincuenta mil posiciones artilladas con base en la superficie, incluidos los silos lanzadores de misiles y los cañones de plasma pesado

automatizados, además de las torres y las torretas de artillería, las bases de campo y los pozos de armas solares. Puede activar los inmensos sistemas de escudos de vacío que cubren los centros habitados principales de Calth. Puede activar las novecientas sesenta y dos plataformas orbitales, incluidos los sistemas de protección frente a ataques exteriores como las redes de intercepción que apuntaban hacia la superficie. Y todavía más: es capaz de hacerse con el mando y coordinar todas las fuerzas disponibles que se encuentren en la superficie del planeta y a cualquier escuadra naval que esté anclada en órbita alta o en los astilleros.

Eso significa que hoy, debido a la unión de las diferentes fuerzas de combate, el servidor Hesst dispone bajo su control inmediato y personal de una potencia de fuego mayor de la que posee el señor de la guerra Horus o, si eso es concebible, el propio Emperador.

Esa idea no impresiona al servidor Hesst, ni lo llena de ansiedad. Sin embargo, es consciente de que la magos Meer Edv Tawren está leyendo sus elevados niveles de adrenalina.

Tawren es joven y eficiente, alta, y está completamente modificada. Ha destacado en su ascensión a lo largo de los niveles de desarrollo del Mechanicum, y es extremadamente eficaz en sus tareas. Supervisa el Analyticae. A Hesst le gusta. Apenas accede a sus emociones, pero en las contadas ocasiones en las que decide utilizarlas, siempre se da cuenta de la calidez con la que la percibe. Sus modificaciones son técnicamente agradables, y su organismo básico posee cierta cualidad estética atractiva.

«Detecto un sobrecalentamiento», le dice Tawren en código binario, en una transmisión que dura un microsegundo en el modo directo privado.

Se trata de una comunicación no verbal, pero la descarga contiene significantes codificados para Hesst y para una unidad de titanes de combate que está sobrecargando sus impulsores.

«En absoluto. Reflexión: hoy es un día muy exigente».

Tawren asiente con la cabeza. Está supervisando su turno de guardia. Hesst es consciente de su presencia en el colector que se encuentra al lado de su hombro, del mismo modo que se encuentra de pie en la cubierta de la esfera física. Los dedos de la magos tiemblan cada vez que toca unas teclas invisibles y coordina los datos mediante los sutiles sistemas táctiles de control. Hoy lo difícil es no dispararle a algo.

Debido a las dos flotas que se están agrupando, la densidad del tráfico naval en la

órbita de Calth es especialmente elevada. Prácticamente, todas las naves se están moviendo según unas directrices de tráfico que no son estándar o que están ajustadas de modo individual, unos cambios de rumbo, de posiciones estacionarias y de distancia de proximidad fuera de lo común que no se encuentran codificados en los registros de vigilancia habituales. Se trata de una ocasión única, apta para un solo día. La responsabilidad que tienen es la seguridad y la organización orquestada y segura de una inmensa armada.

La red de armamento de Calth posee múltiples redundancias y formas estratificadas de autorizaciones y de comprobaciones cruzadas. No se puede utilizar de un modo impropio o por error por parte de ningún individuo: ni Hesst, ni los otros cuarenta servidores de la torre de vigilancia, o los seis mil doscientos setenta y ocho magi y adeptos desplegados por todo el planeta, los comandantes de las guarniciones del ejército o las divisiones locales. Nada puede ocurrir sin su permiso.

Cada vez que llega una nave, o se mueve, o sobrepasa a otra, o se une a una formación, o entra en un muelle, o en un astillero, o comienza a repostar, o comienza a realizar un recorrido hacia la estrella para comprobar el estado de sus motores, suena una alarma. Cada movimiento o maniobra que no es estándar activa el sistema de puntería de la red de armamento, y Hesst tiene que rechazar una nueva solicitud de permiso de disparo.

En realidad, se trata de una prueba soberbia de fiabilidad y una demostración de la capacidad de la red de armamento de Calth, pero ya comienza a ser agotador. El servidor Hesst controla desde la cima de la torre de vigilancia toda la potencia de fuego efectiva de una flota de combate principal, y esa potencia de fuego está repartida entre la superficie del planeta y su órbita. El sistema es hipersensible para que nada pueda pillarlo por sorpresa y de ese modo conseguir una ventaja. Cada movimiento no planificado introduce una solución de disparo en la red de armamento, que Hesst se ve obligado a rechazar en persona de un modo discrecional. En estos momentos recibe entre dieciocho y veinticinco solicitudes por segundo.

Tawren sabe que la respuesta operativa estándar del Mechanicum ante este tipo de condiciones, tal y como recomiendan tanto los señores de la forja de Konor como los encumbrados ancianos de Marte, es circunvalar de forma temporal los procedimientos automáticos multinodulares de los procesadores de alerta de la red y transferir el control de aprobación a los puestos automatizados mientras duran las maniobras de la flota. Que las máquinas con consciencia propia de las plataformas soporten esa

sobrecarga. Que ellas efectúen las comprobaciones cruzadas en el flujo constante de datos entrantes. Que ellas verifiquen los códigos de anclaje y las marcas de registro del tráfico naval.

También sabe que Hesst es un individuo muy decidido que se enorgullece sobremanera de su trabajo y de sus deberes como servidor. La red planetaria de Calth está optimizada para ser capaz de funcionar mediante los procedimientos automáticos multinodulares de los procesadores aunque deban ser uno o varios servidores los que den la aprobación final a todas y cada una de las operaciones. Cambiar al modo automático por completo es admitir la debilidad de la materia cerebral. Es recurrir al uso único de la máquina en vez de utilizar la síntesis biomecánica. Es reconocer los límites del ser humano y someterse a la eficiencia clínica de un código frío.

Ya lo han discutido antes. Lo han discutido incluso utilizando sus voces orgánicas, sus cuerdas vocales, sin conexión alguna. Hesst alberga la visión más pura del sueño del Mechanicum, y ella lo adora por ese motivo. No es lo que creen muchos miembros sin modificar de la sociedad, no es la adoración hacia la máquina, sino el uso de la máquina para extender las capacidades de la humanidad. Es la apoteosis mediante la síntesis. Apartarse y dejar que las máquinas hagan el trabajo es algo que repele a Hesst. Probablemente, la idea le parece más aborrecible a él que a cualquier ser humano sin modificar.

«Sabes que no se puede considerar la aceptación de un error», declara Tawren.

Ha retomado una conversación que tuvieron dos días antes, como si no hubiera transcurrido el tiempo hasta ese momento.

Hesst se da cuenta del hecho al reconocer el marcador de conversación añadido al código de Tawren y que reabre el archivo que había guardado de esa discusión.

«De hecho, se trata de una práctica recomendada por Marte».

Hesst asiente.

«Si construimos sistemas que no podemos controlar, ¿qué sentido tiene construirlos? Dime adonde nos lleva eso, magos Tawren».

«A la aniquilación del yo. A la negación de la propia consciencia».

—Exacto —le contesta Hesst.

Tawren se siente sorprendida al oír que Hesst utiliza su voz orgánica, pero se da cuenta de inmediato que ha cambiado del código binario y pasado al lenguaje oral para subrayar lo que decía de un modo simbólico. Eso le parece divertido a Tawren, y ella le muestra que lo encuentra divertido mediante la expresión facial apropiada.

—Crees que no lo hago por orgullo, ¿verdad, Meer? —le pregunta el servidor.

Ella se encoge de hombros. Al igual que él, Tawren sigue realizando mientras habla una serie de sutiles movimientos en las conexiones hápticas a la vez que filtra el flujo de datos de la noosfera.

—Creo que nadie, ni siquiera un adepto con el rango de servidor, o superior, ha supervisado una operación como ésta sólo en modo discrecional. Creo que lo que intentas es establecer alguna clase de récord. O ganarte una medalla. O desgarrarte un órgano importante.

Su voz es clara, pura como un código. Hesst a veces desea que la utilice más.

—Simplemente se trata de una cuestión de seguridad y de eficiencia —le responde —. La red de armamento se diseñó para que fuera multinodular. Ésa es su fuerza. No posee un único corazón o un único cerebro. Es global. Elimina cualquier nódulo, incluso esta misma torre de vigilancia, incluso a mí, y cualquier otro servidor o magos de rango superior puede tomar mi lugar. La red sencillamente se ajustará y reconocerá al siguiente de la línea de mando. Si esta torre se derrumbase, un servidor del otro extremo del planeta en encargaría de inmediato de la situación. La redundancia multinodular es un sistema perfecto. No puedes matar algo que no tiene centro. Así pues, prefiero no debilitar lo más mínimo la integridad del sistema defensivo de este planeta al pasar al modo discrecional y transferir el control de la aprobación a las máquinas orbitales.

—Se espera que este agrupamiento todavía dure uno o dos días más —le contesta ella—. ¿Cuándo te gustaría que tomara tu lugar? ¿Antes o después de que te colapses y te desplomes en el suelo?

Tawren se da cuenta de que no la está escuchando. Hesst está preocupado por el flujo entrante de datos.

—¿Qué ocurre? —le pregunta.

—El código corrupto.

Cualquier sistema complejo de información produce código corrupto como resultado de la degradación interna. Tawren ya lo sabe. Se pregunta a qué se refiere, y le echa un vistazo al colector.

Ve el código corrupto, unas hebras de color ámbar de información enfermiza enterrada en la masa de datos sanos. Hay un dos por ciento más de código corrupto de cualquier pronóstico calculado por el Analyticae para la noosfera de Calth, incluso si se tienen en cuenta las circunstancias irregulares de un día como éste. Se trata de un

margen inaceptable.

«La filtración no se despeja. No sé de dónde procede».

Hesst ha vuelto a comunicarse en un breve chorro de código binario. No hay tiempo para hablar con palabras.

[MARCA: -15.02.48]

A Criol Fowst le han entregado un cuchillo, pero el arma demuestra ser muy poco práctica. Prefiere utilizar su pistola. A los oblatos hay que matarlos de un modo rápido y limpio. No hay tiempo para andar tonteando con un cuchillo.

Los oficiales que ha escogido se encuentran fuera del refugio y están animando a los soldados para que canten. El cántico llena el aire. Los han animado a que toquen con violas y qatars, tambores, gaitas, trompas y campanas. Se supone que debe sonar como si estuvieran celebrando algo: la víspera de una batalla, el encuentro con unos aliados honorables, la impaciencia por participar en actos gloriosos, todas esas tonterías. Se supone que debe sonar algo alegre.

Y así es, pero Fowst es capaz de captar el ritmo ritual dentro de aquel cántico ruidoso. Lo oye porque sabe que se encuentra allí dentro. Palabras antiguas. Palabras que ya eran viejas antes de que la humanidad aprendiera a hablar. Palabras poderosas. Se pueden insertar en cualquier ritmo o melodía, incluso en la letra de un himno de batalla del ejército. Funcionan sin importar dónde.

El cántico es ruidoso. Es todo un alboroto. Sólo en ese rincón de los campamentos hay seis mil soldados. Suena con el volumen suficiente para apagar por completo el sonido de los disparos.

Aprieta el gatillo.

La pistola de color gris mate ruge y se le encabrita en la mano después de disparar una bala contra la sien en la que está apoyado el cañón. Salta un chorro de sangre y de tejido que le mancha la chaqueta. El individuo que estaba de rodillas se desploma hacia un lado, como si el peso de su cabeza agujereada lo arrastrase hacia el suelo. En el aire se mezcla un leve tufo a fyceleno, el olor de la sangre pulverizada y el hedor a carne y fluidos quemados.

Fowst baja la mirada hacia el hombre al que acaba de matar y musita una bendición, una plegaria de la clase que se reza por un viajero que se embarca para emprender un viaje largo y difícil. La plegaria casi llega demasiado tarde en esta ocasión: los ojos del muerto ya han comenzado a fundirse.

Fowst hace un gesto de asentimiento y dos de sus oficiales se acercan para arrastrar el cadáver hacia un lado. Los cuerpos de los oblatos ya son siete, y yacen sobre una tela aislante extendida en una de las esquinas.

El siguiente individuo da un paso adelante, con el rostro impertérrito,

imperturbable ante el hecho de que su muerte es inminente. Fowst lo abraza y lo besa en la mejilla y en los labios. Luego da un paso atrás.

El hombre, lo mismo que los siete que lo han precedido, sabe lo que debe hacer. Está preparado. Se ha desvestido hasta dejarse puesto sólo la camiseta y los pantalones. Se ha quitado todo lo demás, incluso las botas. La Hermandad del Cuchillo utiliza toda clase de equipo que le suministran o puede conseguir: cotas, armaduras personales, chalecos antibalas, a veces incluso camisas de malla. Siempre disponen de algún abrigo o capa o chaquetón con el que protegerse del mal tiempo, inevitablemente de color gris oscuro o negro. El individuo ya no necesita equipo de combate alguno, por lo que ha entregado el abrigo de buena calidad que usaba, los guantes y la armadura a aquellos que puedan utilizar esas piezas más tarde. Sus armas también. Lleva una botella en la mano.

Es una botella de vidrio azul con un tapón. Su oblación flota en el interior. El individuo que murió justo antes que él utilizó una cantimplora. El anterior, un paquete de hidratación de un botiquín del medicae.

Abre la botella y deja correr el agua a través de los dedos para que el trozo de papel que hay en su interior le caiga en la palma de la mano. En el momento que sale de la suspensión del fluido hidrolítico, en el momento en el que entra en contacto con el aire, comienza a calentarse. Los bordes empiezan a echar humo.

El individuo deja caer la botella, da un par de pasos y se arrodilla delante del aparato comunicador. El teclado ya está listo.

Mira el trozo de papel y tiembla mientras lee los caracteres escritos en él. En uno de los bordes ya se acumulan volutas de humo blanco.

Con mano temblorosa comienza a pulsar las teclas una por una para escribirlos. Es un nombre. Al igual que los siete que se han escrito antes, se puede escribir con letras humanas. Se puede escribir en cualquier sistema de lenguaje, lo mismo que se puede cantar con cualquier melodía.

Criol Fowst es un hombre inteligente. Es uno de los pocos miembros de la hermandad que se ha esforzado de un modo activo para que llegara este momento. Nació y se crió en Terra, en el seno de una familia acaudalada de mercaderes, y continuó el negocio familiar entre las estrellas. Siempre había ansiado algo. En el pasado creyó que se trataba de éxito y de riquezas. Luego creyó que era el conocimiento. Por último, se dio cuenta de que el conocimiento no era más que otro mecanismo para conseguir poder.

Vivía en Marte cuando el Cognitae se fijó en él y lo reclutó. Al menos, eso era lo que ellos creían que habían hecho.

Fowst ya conocía al Cognitae. Había estudiado el tema de las órdenes ocultas, las sociedades secretas, cabalas herméticas de misterios y de conocimientos escondidos. La mayoría eran muy antiguas, de la época de la Era de los Conflictos o incluso anteriores. La mayoría no eran más que mitos, y casi todas las que quedaban las componían charlatanes. Había acudido a Marte en busca de los iluminati, pero resultaron ser una completa invención. Los cognitae, en cambio, sí que existían. Hizo demasiadas preguntas y visitó a los comerciantes de datos buscando obras restringidas. Ese comportamiento hizo que se fijaran en él.

Si el Cognitae fue en el pasado una orden secreta de verdad, aquellos individuos no lo eran. Como mucho, eran un primo bastardo lejano de la verdadera línea de sangre del Cognitae. Sin embargo, sabían cosas que él desconocía, por lo que se conformó con aprender todo lo que pudo de ellos mientras soportaba sus ritos teatrales y sus pomposos rituales de secretismo.

Diez meses más tarde, Fowst compró un pasaje en una nave que se dirigía hacia el borde exterior de la galaxia. Lo hizo en posesión de varios volúmenes de valor incalculable llenos de pensamientos e ideas transgresoras que antes habían sido propiedad de los miembros del Cognitae. No lo persiguieron para intentar recuperar su propiedad porque Fowst se había asegurado de que no fueran capaces de hacerlo. Nadie encontró los cuerpos, ya que los lanzó al interior de un conducto de disipación de calor del reactor de una colmena de Korata Mons.

Fowst se dirigió hacia los sectores restringidos, donde todavía se estaba librando la Gran Cruzada, y se alejó de la seguridad de los sectores que ya estaban sometidos. En concreto, se dirigió hacia los Planetas Sagrados, donde la majestuosa XVII Legión, los Portadores de la Palabra, estaban reclutando con afán ejércitos de voluntarios en los sistemas conquistados.

Se sintió especialmente interesado por los Portadores de la Palabra. Le intrigó la visión tan particular que tenían. Aunque eran una de las dieciocho, una de las Legiones Astartes, y por tanto una parte fundamental de la infraestructura del Imperio, eran los únicos que parecían mostrar algo parecido a un fanatismo espiritual.

Fowst opinaba que la Verdad Imperial era en realidad una mentira. El Palacio de Terra se había esforzado de un modo tenaz en imponer una visión racional y pragmática de la galaxia, pero hasta el más estúpido era capaz de ver que el

Emperador confiaba en ciertos aspectos de la realidad que eran claramente irracionales. Por ejemplo, en aquellos con dones mentales. En el empíreo. Sólo los Portadores de la Palabra parecían aceptar que todo eso era algo más que una serie de anomalías útiles. Eran las pruebas de la existencia de un misterio mayor, pero del que se negaba esa misma existencia. Eran pruebas de alguna clase de realidad trascendente más allá de esta realidad, quizá de una divinidad. Todas las Legiones Astartes poseían una fe inquebrantable, pero sólo los Portadores de la Palabra habían puesto su fe en lo divino. Adoraban al Emperador como un aspecto de un poder mayor.

Fowst estaba completamente de acuerdo con ellos en todo salvo en un detalle. El universo albergaba seres que merecían ser adorados y reverenciados. Lo que ocurría simplemente era que el Emperador, a pesar de todas sus capacidades, no se merecía esa adoración.

Fue en Zwanan, en el Velo de Aquare, un planeta santo todavía humeante por la campaña de sometimiento de los Portadores de la Palabra, donde Fowst se unió a la Hermandad del Cuchillo y comenzó a servir al primarca de la XVII.

Era un individuo capacitado. Había recibido una formación académica esmerada en Terra. No era un pagano procedente de un mundo atrasado al que motivaba un fanatismo primitivo. Ascendió con rapidez en el escalafón, desde el grado de soldado hasta llegar a ser suboficial, para luego ser nombrado supervisor y, finalmente, oficial de confianza. El nombre para ese cargo era *majir*. Su mentor y superior era un legionario de los Portadores de la Palabra llamado Arune Xen, y gracias a él, Fwost se había visto honrado al ser recibido en varias audiencias privadas por Argel Tal de los Gal Vorbak. Había asistido a diversas ceremonias, donde había escuchado los discursos de Argel Tal.

Fue Xen quien le entregó su cuchillo ritual. Es un *athame* bendecido por los apóstoles oscuros. Es el objeto más hermoso que jamás ha poseído. Cuando lo empuña, unos dioses bastardos e ilegítimos le susurran desde las sombras.

La Hermandad del Cuchillo no tiene este nombre porque prefiera utilizar esa arma en combate. No se trata de un nombre literal. En el dialecto de los Planetas Sagrados, la hermandad se llama *Ushmetar Kaul*, el «filo aguzado con el que se puede cortar la falsa realidad para dejar a la vista al dios».

Fowst se ha distraído durante unos momentos. El oblato ha terminado de teclear el octavo nombre. El trozo de papel le arde en la mano. De entre los dedos le caen trozos de carne humeante. Se estremece mientras se esfuerza por no gritar. Los ojos se le han

quemado dentro de las cuencas oculares. Fowst vuelve a la realidad. Alza la pistola para acabar con su sufrimiento, pero el cargador está vacío. Arroja la pistola a un lado y utiliza el *athame* que el hermano de batalla Xen le regaló.

Es un fin más pringoso.

Ya hay ocho nombres en el sistema. Ocho nombres enviados al flujo de datos del sistema de comunicaciones imperial. Ningún filtro ni ninguna barrera noosférica los bloqueará o los borrará, ya que sólo se componen de caracteres normales. No son un código tóxico. No son datos virales. Sin embargo, una vez se encuentren en el sistema, y sobre todo, mando hayan sido leídos y absorbidos por la noosfera del Mechanicum, crecerán. Se convertirán en lo que son. Dejarán de ser combinaciones de letras y se convertirán en significados.

Cáusticos. Contagiosos. Indelebles.

Son ocho en total. El número sagrado. El Octeto.

Y puede haber más. Ocho veces ocho veces ocho veces óctuplo…

El *majir* Fowst se aparta mientras se limpia la sangre de la cara y le da la bienvenida con un beso al siguiente hombre que se acerca al aparato comunicador.

[MARCA: -14.22.39]

El transporte de flota *Campanile*, que todavía se encuentra a unas doce horas del espacio orbital de Calth, realiza una serie de correcciones de rumbo y comienza la fase final de su maniobra de aproximación al planeta.



SIETE

[MARCA: -13.00.01]

—Mi señor, os puedo asegurar que los gremios de trabajo son muy conscientes de la importancia de esta tarea —declara la senescal Arbute.

Es una mujer sorprendentemente joven, de aspecto sencillo. La túnica que lleva puesta es de color gris.

El sargento Selaton revisa los cálculos que había hecho. ¿Qué edad tiene realmente? Su aspecto no es tanto sencillo como simple, sin adorno alguno. No lleva maquillaje ni piezas de joyería. Tiene el cabello cortado a cepillo. Por la experiencia que tiene de la vida, las mujeres de rango social elevado suelen ser mucho más ostentosas.

La han acompañado desde el Holophusikon hasta el espaciopuerto. Han seguido su transporte oficial con el aerodeslizador. Arbute es miembro del comité comercial de la Legislatura. Darial y Eterwin son más poderosos, pero ambos insisten en que Arbute posee una relación mucho más efectiva con el personal de rango inferior del gremio. Su padre era un porteador de carga.

El distrito del puerto es ruidoso y está abarrotado de gente. Unas enormes grúas y montacargas semiautomáticos, algunos con el aspecto de titanes cuadrúpedos, transfieren los contenedores de carga a gigantescos transportes que esperan en una explanada cercana.

El capitán Ventanus parece cansado por el esfuerzo. Se queda a un lado contemplando el vuelo de las aeronaves y de los aparatos mensajeros que sobrevuelan el puerto igual que las libélulas lo harían sobre un estanque. Deja que sea Selaton quien se encargue de la conversación.

—Con el debido respeto, los trabajadores y porteadores del gremio se están retrasando respecto al horario que se planificó —le responde el sargento—. Comenzamos a sufrir embotellamientos en las zonas de reunión.

—¿Se trata de una queja oficial? —le pregunta la senescal.

—No —le contesta Selaton—. Pero es un problema que nos han señalado y que viene desde el propio primarca. Si pudierais hacer algo al respecto, mi capitán os estaría muy agradecido. Lo están presionando mucho.

Arbute sonríe con rapidez.

—A todos nos están presionando mucho, sargento. Los gremios jamás se han enfrentado a una carga y a un transporte de suministros de esta escala. El programa de

horarios se planificó del modo más preciso posible, pero sigue siendo una estimación. Es inevitable que las tripulaciones de descarga y los transportistas se vean aquejados por retrasos imprevisibles.

—A pesar de ello, no estaría de más una palabra por parte de aliento a los capataces de un miembro de la legislatura de la ciudad… Un poco de ánimo y de reconocimiento por sus esfuerzos.

—Sólo por saberlo, ¿de cuánto es el retraso? —le pregunta Arbute.

—Cuando acudimos en su busca era de seis minutos.

—¿Es una broma?

—No.

—Seis minutos son… Perdóneme, sargento, pero seis minutos no son nada. Ni siquiera son un margen de error. ¿Vinieron a buscarme y me sacaron de las ceremonias del Holophusikon para hacerme venir aquí por… un retraso de seis minutos?

—Ahora ya son veintinueve minutos —le replica Selaton—. No deseo parecer maleducado, pero todo esto es una operación dirigida por nuestra legión. Los límites de tolerancia son mucho más ajustados que en circunstancias comerciales o incluso militares normales. Veintinueve minutos ya rozan lo abominable.

—Hablaré con los capataces —responde Arbute—. Veré si tienen alguna fuerza de reserva de la que se pueda disponer. Además, sufrimos mal tiempo.

—Lo sé.

—Eso sin contar con algunas incidencias que se están produciendo debido a fallos del sistema. Información inútil. Datos corruptos.

—Suele pasar, también. Estoy seguro de que hará todo lo que puedo. —Arbute lo mira durante un momento, y luego asiente.

—Espere aquí —le indica.

[MARCA: -11.16.21]

—¿Cuál es vuestra experta opinión? —pregunta Guilliman.

El magos Pelot es el representante de mayor rango del Mechanicum a bordo de la nave insignia *Honor de Macragge* y le han hecho acudir a la presencia del primarca con una noticia algo inquietante. Piensa unos momentos antes de contestar. No quiere mancillar la reputación del Mechanicum con un veredicto de incompetencia, pero también lleva el tiempo suficiente al servicio del primarca como para saber que nunca se gana nada dorando la píldora.

—El problema del código corrupto que hemos identificado es poco más que un simple obstáculo, mi señor —le explica—. Es algo lamentable. Sobre todo en un día como hoy. Estas cosas ocurren. No voy a fingir que nunca ocurren. Es una degradación natural. Errores de código. Pueden ocurrir sin aviso previo debido a cierto número de razones. El Mechanicum deseaba fervientemente que no nos viéramos afectados por algo así durante una operación como ésta.

—¿La causa?

—Quizá la propia escala de esta inmensa operación. Precisamente porque se trata de un día importante. Solamente la masa de datos…

—¿Es proporcional? —le pregunta Guilliman—. ¿Es el incremento proporcional que cabría esperar en una situación así?

El magos Pelot titubea. Los mecadendritos que tiene implantados se estremecen.

—Es levemente superior. Levemente.

—Así pues, ¿se trata de un nivel anormal, bajo el punto de vista del Mechanicum? ¿No se trata de una degradación natural?

—Técnicamente es así —admite Pelot—. Pero no se trata en modo alguno de algo que se pueda considerar alarmante.

Guilliman sonríe para sí mismo.

—Entonces… ¿esto sólo es para mantenerme informado?

—Hubiera sido inapropiado no informaros, mi señor.

—¿Cuáles son las implicaciones de todo esto, magos?

—El servidor de instrumentación insiste en que es capaz de continuar con las tareas de supervisión de toda la operación, pero el Mechanicum cree que sería mejor que se concentrara en identificar y en erradicar el problema que supone el código corrupto antes de que aumente y se extienda. Durante el tiempo que está realizando

esa actividad, el servidor suspenderá sus funciones discrecionales, y la supervisión pasará a estar bajo el control automático de los motores de datos del centro del puerto orbital.

Guilliman piensa en todo aquello durante unos instantes. Contempla las estrellas a través del cristalflex.

—Un grupo de miembros de rango superior del Mechanicum, tus estimados colegas, Pelot, cenaron conmigo en Macragge hace menos de un mes. Me alabaron las excelencias de las nuevas generaciones de cogitadores que se habían instalado para dirigir los muelles y la red de armamento de Calth. Se mostraron tremendamente orgullosos de sus máquinas.

—Es lo lógico, mi señor.

—Hablaron de ellas como si… como si tuvieran personalidad, un carácter independiente cada una. Como si fueran individuos. Me lo tomé como una señal de perfección casi absoluta en el desarrollo del espíritu máquina.

—Así es, mi señor.

—Podemos construir un mundo de mayor perfección y rendimiento que la forma humana, magos. Podemos superar los límites naturales de la humanidad.

—Mi señor…

—Lo que quiero decir es que quizá deberíamos confiarles la tarea a esas maravillosas máquinas del Mechanicum mientras el servidor elimina el problema.

Pelot hace un gesto de asentimiento.

—Eso es lo que creemos, mi señor.

—Bien. Avisaré a nuestros invitados de que existe un problema de código corrupto e investigaremos con delicadeza si se trata de algo que han traído consigo por error. Últimamente han estado en los límites de la galaxia. Vuestro servidor precisará de su cooperación para investigarlo.

—Muy bien, mi señor.

—¿Pelot?

—¿Sí, mi señor?

—Respecto al asunto de los límites de la humanidad, debo comentar que tus colegas durante la cena no tomaron comida de verdad.

—Sí, mi señor. Si debemos ser justos, dudo mucho que vos la necesitarais.

Guilliman sonríe.

—Muy bien, magos.

El primarca se vuelve hacia los oficiales de cubierta.

—Preparad y abrid un canal de comunicación, por favor. Lo antes posible —les ordena—. Quiero hablar con mi hermano.

[MARCA: -9.32.40]

Telemechrus se despierta, pero no ha llegado el momento de la guerra.

Le han enseñado muchas cosas, y una de ellas es a controlar su rabia hasta que es necesaria. No es necesaria ahora, por lo que la controla.

Analiza. Explora. Decide.

La decisión que toma es que se encuentra en su sarcófago, y están moviendo el sarcófago para trasladarlo. Algo, quizá un manejo torpe o inexperto de su sarcófago, lo ha despertado.

No ha llegado el momento de la guerra. Esto lo decepciona.

Controla su decepción, tal y como le han enseñado. Controla su rabia. Se da cuenta de que, además, debe controlar su ansiedad. La ansiedad está relacionada con el miedo, y el miedo es una abominación que no ha conocido antes, y está completamente decidido a que no le ocurra. Ante aquello, la ansiedad crece.

Telemechrus pasó su vida como legionario sirviendo en la XIII. Fueron diez años de servicio, desde su construcción genética hasta su muerte en combate, y a lo largo de todo ese tiempo no conoció el miedo. Ninguno en absoluto. A pesar de todo a lo que se había enfrentado, incluso cuando por fin lo alcanzó la muerte, nunca sintió temor.

Durante la primera conversación que tuvo con ellos, después de su muerte, los tecnosacerdotes le dijeron que las cosas cambiarían a partir de entonces. Sus restos mortales, los restos del hermano Gabril Telemach, de la 92.ª Compañía de los Ultramarines, ya no eran viables. Le habían vaporizado demasiadas partes orgánicas como para que pudiera continuar vivo del modo que él conocía. Pero como muestra de respeto a su valor y a su magnífico servicio, y gracias a su compatibilidad, lo iban a honrar. Sus restos mortales iban a constituir el núcleo orgánico de un ser ciberorgánico. Lo iban a convertir en un dreadnought.

Cuando era hombre, un ser de carne y hueso, Gabril había pensado que los dreadnoughts eran entidades antiguas. Eran veteranos, hermanos traídos de vuelta desde el mismo borde de la muerte e instalados en el interior de unas máquinas de guerra indomables. Eran viejos. Algunos tenían un siglo de antigüedad. ¡Algunos llevaban vivos dentro de esas cajas mecánicas desde hacía cien años!

Gabril Telemach no era viejo. Sólo había servido durante una década.

Ahora estaba atrapado para siempre en esta caja.

Los tecnosacerdotes le dijeron que tenían que realizar ciertos ajustes. Ajustes mentales. Lo primero que aceptó fue que todos y cada uno de los dreadnoughts, incluso los más venerables, habían sido nuevos en algún momento. Los dreadnoughts formaban una parte vital de la potencia de combate de la legión, y cada cierto tiempo se perdía alguno en batalla. Así pues, había que construir nuevos dreadnoughts cuando había chasis de combate disponibles y cuando las bajas en batalla proporcionaban donantes orgánicos adecuados y compatibles.

Los tecnosacerdotes también le dijeron que carecería de muchas cosas que su cuerpo orgánico daba por sentado. Para empezar, el sueño. Sólo dormiría cuando lo sumieran en un estado de hibernación en estasis. Experimentaría, o mejor dicho, no experimentaría largos periodos de ese tipo, porque se asegurarían de que durmiera la mayor parte del tiempo. Lo despertarían si llegaba el momento de la guerra y era necesaria su participación.

Los tecnosacerdotes le explicaron que se debía al dolor. Habría dolor, y sería constante. Sus patéticos restos mortales estaban envueltos por una malla ciberorgánica, conectados a una serie de sistemas de fibra electrónica, y todo ello rodeado por un sarcófago blindado. No habría modo alguno de enfrentarse al dolor como había hecho cuando era un hombre, ni mecanismo alguno para controlarlo.

Descubriría por esa misma razón que tendría tendencia a una serie de variaciones emocionales que no había conocido como humano. Probablemente sufriría una propensión a la rabia, a la furia. A pesar del tremendo poder que se le concedería al convertirse en dreadnought, echaría de menos su condición mortal. Se sentiría mal por su muerte, lamentaría las circunstancias en las que se había producido, se obsesionaría con ello y acabaría odiando la vida en aquella fría concha que se le había dado a cambio.

Para evitarle esa amargura, ese dolor, y la rabia, lo alentarían a que permaneciese dormido durante largos periodos de tiempo.

Le comunicaron que probablemente también tendría tendencia a sufrir ataques de miedo, sobre todo al principio. Le explicaron que se debía a su profundo cambio de estado. Su conciencia se había visto arrancada de una escala mortal y lineal, de cualquier marco temporal que fuera capaz de reconocer o comprender. De hecho, había sido arrancada del propio tiempo debido a las prolongadas hibernaciones. El miedo, algo que era un anatema para cualquier marine espacial, no era más que una parte del ajuste que sufría la mente ante aquel destino extremo. Era algo natural.

Aprendería a controlarlo, a utilizarlo, lo mismo que la rabia. El miedo acabaría por desvanecerse y no volvería. Sería tan carente de miedo como cuando había sido un legionario.

Llevaría su tiempo. Se producirían una serie de ajustes graduales y cuidadosos en sus hormonas y en sus mezclas bioquímicas. Recibiría sesiones de hipnoterapia y patrones de comportamiento para su aclimatación. Tendría como mentores a otros como él, a los venerables que se habían acabado acostumbrado a su extraño destino.

—No temía a nada cuando era hermano de batalla, aunque pudiera morir. Ahora que me habéis vuelto invencible, ¿me decís que voy a tener miedo? ¿Cómo voy a tenerlo siendo una máquina? No temía a nada antes. ¡No temía a nada cuando era un simple mortal! —les había dicho a los tecnosacerdotes.

—Ésta es la rabia de la que os hablamos —le contestaron—. Os ajustareis. El sueño ayudará. Que comiencen los protocolos de hibernación.

—¡Esperad! ¡Esperad! —les había gritado.

Su mentor es Justarius. Es venerable y todavía hosco. A pesar de su prolongado periodo de vida como dreadnought, no parece haber perdido la amargura de la rabia. Justarius prefiere dormir. Se pone gruñón cuando lo despiertan. En el mejor de los casos, parece mostrar una actitud ambivalente respecto a las preocupaciones de Telemechrus.

—Me llamo Telemach —dice Telemechrus.

—Yo me llamo Justinus Phaedro —le replica Justarius con un gruñido—. Nos vuelven a dar nombres como máquinas. O es que los olvidan. Ya no me acuerdo de cuál de las dos cosas es.

Telemechrus es el último de los dreadnoughts que se han unido a las filas de la XIII. Es de la clase Despreciador. Todavía no ha entrado en combate.

Lo despertaron una vez, durante una resucitación de rutina en las criptas de Macragge. El reloj implantado le indica que llave dormido dos años. Los tecnosacerdotes le informan de que se ha anunciado una nueva campaña. Lo instalarán en su chasis y lo enviarán a Calth para el despliegue, y luego lo despertarán cuando llegue el momento de la guerra. La guerra será contra los orkos. Telemechrus quiere hacer preguntas, pero lo hacen volver a sus sueños hipnoterapéuticos.

—¡Esperad! —grita.

Telemechrus se despierta, pero no ha llegado el momento de la guerra.

Le han enseñado muchas cosas, y una de ellas es a controlar su rabia hasta que es

necesaria. No es necesaria ahora, por lo que la controla.

Analiza. Explora. Decide.

La decisión que toma es que se encuentra en su sarcófago, y están moviendo el sarcófago para trasladarlo. Algo, quizá un manejo torpe o inexperto de su sarcófago, lo ha despertado.

El reloj implantado le indica que han pasado dieciocho semanas desde el despertar de rutina en Macragge. Los sistemas localizadores, que leen las indicaciones noosféricas, le dicen que su sarcófago se encuentra en proceso de transferencia en los muelles orbitales de Calth. El punto de reunión. El lugar donde se organizan todas las fuerzas de combate. Se ha despertado demasiado pronto. Todavía no hay ningún frente de guerra.

Se pregunta por qué se ha despertado. ¿Ha sido por culpa de un traslado torpe? ¿Un cargador que ha sacudido su sarcófago? Justarius, Kloton y Photornis están cerca, en sus propios sarcófagos, y siguen sumidos en el estasis de hibernación.

¿Lo han perturbado físicamente? ¿O quizá alguna clase de anormalidad causada por un código corrupto ha provocado que sus sistemas de cogitación fibrilen?

Telemechrus no lo sabe. Todo esto le resulta nuevo. No hay ningún tecnosacerdote cerca. Quiere que Justarius se despierte de una vez para preguntárselo.

¿Esto es normal? ¿Qué significan esas trazas de código corrupto? Se siente atrapado. Siente ansiedad. Lo siguiente será el miedo.

Se da cuenta de que los sistemas de hibernación intentan devolverlo a la inconsciencia a la que pertenece. Se esfuerzan por evitarle el dolor y la rabia. «No es necesario que os despertéis. Os despertasteis demasiado pronto. No necesitáis estar despierto».

Los tecnosacerdotes se equivocan.

Un dreadnought no teme al dolor.

Es al silencio. Al olvido. Al sueño.

A la imposibilidad de escapar de uno mismo.

[MARCA: -8.11.47]

Guilliman mira a Gage y hace un gesto de asentimiento.

Gage les da la orden a los operadores del litoproyector, y éstos activan el sistema.

El primarca se sube a la placa hololítica cuando comienza a encenderse. Los puestos de control del puente de mando de la nave insignia se alzan a su alrededor igual que bancadas de asientos de un anfiteatro.

Una luz intensa lo rodea.

Se materializan varias figuras, pero ninguna de ellas está ahí en realidad. Han capturado, doblado y manipulado la luz para lograr la ilusión de que lo están. Guilliman sabe que en algún lugar, a millones de kilómetros de donde él se encuentra, otros sistemas de puente de mando han creado una imagen suya a partir de la luz. Aparecerá como una presencia hololítica en las cubiertas litoproyectoras de otras naves, para que lo puedan ver a su vez los augustos comandantes cuyos fantasmas se han revelado ante el primarca.

De uno en concreto.

—¡Mi digno hermano! —exclama Lorgar, quien da un paso adelante para saludar a su hermano.

La simulación es magnífica. Aunque tiene un tono luminoso, la carne y la armadura tienen una solidez y una densidad reales. No hay retraso alguno en el canal de audio, ninguna falta de sincronización entre la boca y la voz. Magnífico.

—No esperaba reunirme contigo de este modo —le dice Lorgar. Le brillan los ojos, de color gris—. Quería hacerlo en persona, para abrazarte. Esto me parece prematuro. Me informaron de tu solicitud de comunicación. No he tenido tiempo de vestirme de un modo más ceremonial…

—Hermano —lo interrumpe Guilliman—. Ya ves que yo también llevo puesta mi armadura de combate habitual. Ya habrá tiempo para saludos personales y una ceremonia con los ropajes adecuados cuando llegues. Según tengo entendido, ya te encuentras a pocas horas de aquí.

—Estamos perdiendo velocidad con rapidez —le confirma Lorgar. Luego mira a alguien que no se encuentra dentro del campo hololítico del puente de mando—. El capitán dice que tardaremos cinco horas.

—Nos reuniremos entonces, tú y tus comandantes, y yo y los míos.

Guilliman mira a los comandantes cuyas imágenes han aparecido junto a la de

Lorgar. Todos parecen estar conectados desde naves diferentes. Había olvidado la corpulencia de Argel Tal. La mueca burlona sin labios de Foedral Fell. La curiosidad depredadora de Hol Beloth. El sombrío encorvamiento de Kor Phaeron. La sonrisa carente de toda alegría de Erebus.

—Alguno de vosotros ya estáis aquí —comenta Guilliman.

—Yo lo estoy, mi señor —le confirma Erebus.

—Entonces, nos veremos dentro de poco —contesta Guilliman.

Erebus inclina la cabeza, más como un gesto de aceptación que de asentimiento.

—Mi nave ya está entrando en la órbita —informa Kor Phaeron.

—Bienvenido a Calth —le dice Guilliman.

Los fantasmas luminosos lo saludan.

—He solicitado esta breve reunión para discutir un pequeño asunto técnico. No deseo estropear nuestro reencuentro formal, y tampoco quiero crearle problemas a vuestra flota durante la aproximación y el despliegue.

—¿Un problema? —inquiere Kor Phaeron.

De repente, todos están tensos. Guilliman lo nota a pesar de que sólo están presentes en forma de puñados de luz. Se da cuenta de que cuando aparecieron por primera vez, parecían una manada de perros que entraran al trote a la luz de la hoguera, con los dientes a la vista en unas sonrisas que también eran unos gruñidos alegremente inquisitivos. En estos momentos le parecían unos animales salvajes a los que no debía haber dejado acercarse al fuego.

Los Portadores de la Palabra han librado una serie de guerras brutales de sometimiento en las imprecisas fronteras del Imperio. Han combatido de un modo digno y feroz durante decenios, desde aquel infausto día en Monarchia que cambió para siempre la relación entre la XIII y la XVII. En ellos se nota ahora algo un tanto bárbaro y rudo. No poseen la nobleza pretoriana de los guerreros de Guilliman. Ni siquiera muestran la devoción apasionada de aquellos días en los que estaban tan equivocados. Tienen un aspecto hosco, sombrío, como si ya hubieran visto todo lo que es posible ver y ya estuvieran cansados de ello. Parecen encallecidos. Parece como si les hubieran sacado toda la compasión y todo el arrepentimiento. Parecen capaces de matar sin la menor provocación.

—¿Un problema, mi señor? —repite Argel Tal.

—Un problema con el código máquina —le explica Guilliman—. El Mechanicum ya me ha aconsejado qué hacer al respecto. Existe un problema dañino de código

corrupto en la esfera de datos de Calth. Ya nos estamos ocupando de solucionarlo. Quería saber si os habíais dado cuenta de eso, y dar los pasos necesarios en tal caso.

—Todo eso se podría haber resumido con un chorro de datos, mí señor —apunta Foedral Fell.

—Hay un asunto relacionado con eso —le responde Guilliman con un tono de voz comedido—. Seguimos sin conocer la fuente de ese código corrupto. Existe una gran probabilidad de que se trate de un artefacto de datos que se haya traído de forma inadvertida desde el exterior del sistema Calth.

—¿Del exterior? —pregunta Lorgar.

—De otro lugar —le responde Guilliman.

En los ojos de Lorgar aparece una expresión que Guilliman espera no volver a ver jamás. Es dolor y es rabia, pero también es orgullo herido.

Lorgar levanta una mano y la cruza por delante de la garganta en un gesto cortante. Guilliman tarda un instante en darse cuenta de que no se trata de un gesto amenazante, ni de un insulto.

Las imágenes hololíticas de los comandantes y oficiales de su hermano se quedan inmovilizadas. Sólo la imagen de Lorgar se mantiene activa. Da un paso hacia Guilliman.

—He interrumpido sus transmisiones para que podamos hablar directamente. Directamente y con claridad —le dice Lorgar—. Después de todo lo que ha ocurrido entre nosotros y nuestras legiones, después de todo el veneno de estos últimos años, después de todo el esfuerzo de organizar esta campaña a modo de reconciliación… ¿tú primer acto es acusarnos de contaminaros con un código corrupto? ¿De qué? ¿De tener tan poco cuidado en la higiene de datos que hemos infectado tu valioso sistema de datos con alguna clase de virus codificado del exterior?

—Hermano… —empieza a decir Guilliman.

Lorgar señala con un gesto las imágenes inmovilizadas de los fantasmas luminosos que lo rodean.

—¿Cuánta humillación más piensas seguir causándoles a estos hombres? Sólo quieren complacerte. Quieren ganarse el respeto del gran Roboute Guilliman, un respeto del que han carecido en estas últimas décadas. Les importa lo que pienses de ellos.

—Lorgar…

—¡Han venido a demostrar su valía! ¡A demostrar que son merecedores de luchar

junto a los majestuosos Ultramarines! ¡Los reyes guerreros de Ultramar! ¡Esta campaña, esta alianza, es una situación llena de honor! Les importa. ¡Les importa mucho! ¡Han esperado años para recuperar esta clase de honor!

—No quería insultar.

—¿De verdad que no? —dice Lorgar, y se echa a reír.

—En absoluto. Hermano Lorgar Aureliano, ¿por qué, de ser así, me habría comunicado contigo de este modo informal? Si hubiera dejado este asunto para mancillar nuestra reunión ceremonial lo podrías haber considerado un insulto. Esto era una conversación privada, entre comandantes de confianza. Sólo eso. Sabes muy bien que el código corrupto se puede desarrollar en cualquier lado e infiltrarse incluso en los sistemas con el mejor mantenimiento. Podría tratarse de nosotros o de vosotros. Podría ser un error de nuestros almacenes de datos, podría tratarse de algún código alienígena que se haya adherido a vuestros sistemas como una rémora desde que salisteis de los planetas exteriores. No se trata de culpar a nadie. Sólo necesitamos estudiar el problema y trabajar juntos para eliminarlo.

Lorgar lo mira fijamente. Guilliman se fija en lo concienzudamente que está cubierta la piel de su hermano de palabras escritas con tinta.

—No hice esto para estropear esta reunión tanto tiempo esperada —insiste Guilliman—. Lo único que intentaba era precisamente impedir que la reunión se estropeara.

Lorgar asiente. Frunce los labios y luego asiente de nuevo. Después sonríe de repente.

—Ya veo.

Asiente una vez más, y la sonrisa aparece y desaparece. Se lleva la palma de la mano a la boca y se echa a reír.

—Ya veo. Entonces, no pasa nada. No debería haberte hablado de ese modo.

—Y yo debería haber sido más prudente —contesta Guilliman—. Me hago una idea de lo que debe de haber parecido.

—No, tienes razón. Es evidente que existe una tensión que debemos superar. Una cierta expectación.

Lorgar lo mira.

—Me pondré a ello. Veremos si podemos rastrear el origen del código y luego nos reuniremos, hermano. Dentro de pocas horas nos reuniremos y todo quedará arreglado.

—Yo también lo deseo —contesta Guilliman—. Lucharemos hombro con hombro, acabaremos con esta amenaza orka que ha localizado nuestro hermano señor de la guerra y la historia se reescribirá para nosotros dos.

—Eso espero.

—Así será, hermano. Si no creyera que la desafortunada herida abierta entre nuestras legiones se puede curar con una tarea común y la compañía de un esfuerzo marcial compartido, no habría aceptado esta tarea. Seremos grandes aliados, Lorgar. Tú y yo, acompañados por nuestras poderosas legiones. Horus quedará complacido y nuestro padre el Emperador sonreirá. Las viejas afrentas se olvidarán.

Lorgar sonríe.

—Quedarán completamente olvidadas. Desaparecerán para siempre —afirma.

—De inmediato —añade Guilliman.

[MARCA: -7.55.09]

Criol Fowst sacrifica a su último oblato. En los campamentos donde se han instalado la XVII y sus ejércitos auxiliares, unos campamentos que se encuentran por toda la superficie de Calth, centenares de *majir* como Fowst también están terminando sus rituales de sacrificio.

La hermandad está cantando. También lo están haciendo los hombres y mujeres del Tzenvar Kaul, los del Jeharwanate y los del Kaul Mandori, las otras tres sectas principales del culto.

El servidor Uhl Kehal Hesst del Mechanicum, que sigue en la torre de vigilancia, ha pasado al modo de activación discrecional para conseguir erradicar el código corrupto. No lo logrará. Pasará el resto de su vida sin lograrlo.

Ya no está al alcance de los medios del Mechanicum resolver el problema del código corrupto.

El Octeto ya está implantado.



OCHO

[MARCA: -4.44.10]

Aeonid Thiel se despierta. Ha entrado brevemente en el modo descanso.

Estaba aburrido. Lleva esperando mucho tiempo. Nadie ha venido.

Se despierta porque ya no está a solas en la antecámara de la cuadragésima cubierta.

Hace una reverencia de inmediato.

—¿Eres Thiel? —le pregunta Guilliman.

—Sí, mi señor —le confirma Thiel.

El primarca parece distraído. Es probable que sea capaz de determinar cuáles de las armas se han utilizado y luego colocado de nuevo en su sitio y qué jaulas de prácticas se han activado.

—Llevas esperando bastante tiempo.

—Sí, mi señor.

—Hoy hay mucho que hacer. He puesto toda mi atención en otros asuntos.

No se trata de una disculpa, tan sólo una simple explicación. Thiel quiere decir que no sabe por qué el primarca se tiene que ocupar de todo aquello, pero entiende que es mejor no decir nada.

—¿Te estabas entreteniendo? —le pregunta Guilliman al mismo tiempo que toma una espada ancha de uno de los expositores de las paredes para examinar el filo.

—Decidí… decidí aprovechar el tiempo practicando —le responde Thiel—. Aquí hay armas a las que no estoy acostumbrado. Pensé que quizá podría aprovechar.

Guilliman asiente. Ese gesto de asentimiento quiere decir «cállate».

Thiel se calla.

Guilliman estudia con atención la espada que empuña. No mira a Thiel. Este se ha puesto en posición de firmes, esperando. Lleva el casco metido bajo el brazo, que está pintado de rojo de un modo apresurado para indicar la reprobación.

—No he venido a verte —declara Guilliman—. Vine a pensar. Se me olvidó que estabas aquí.

Thiel no dice nada al respecto.

—Es una idea deprimente —comenta Guilliman mientras coloca la espada de nuevo en el expositor—. Me olvidé de algo. Me gustaría que no compartieras con nadie esta confesión repentina.

—Por supuesto, mi señor. Aunque la verdad es que no puedo culparos por

olvidaros de mí. Soy un detalle sin importancia.

El primarca se vuelve hacia él para mirarlo a los ojos.

—Hay que destacar dos puntos aquí, sargento. El primero es que no existe ningún detalle que no tenga importancia. La información es victoria. No se puede y no se debe desdeñar ningún dato como intrascendente hasta que uno se encuentre en posición de evaluar su importancia, y eso sólo ocurre en retrospectiva. Así pues, todos los detalles son importantes hasta que las circunstancias revelen que son redundantes.

—Sí, mi señor.

—¿Cuál es el segundo punto, Thiel?

Aeonid Thiel titubea un momento antes de contestar.

—En cualquier escala de comportamiento moral mi infracción es punible —contesta el sargento—. Por tanto, no soy un detalle sin importancia de ninguna de las maneras.

—Exacto —le confirma Guilliman.

El primarca se da la vuelta y contempla el alto techo de la cámara. Existe una leve capa de calor que distorsiona el aire que se extiende sobre las jaulas de práctica en las que Thiel se ha ejercitado de forma agotadora a lo largo de las horas anteriores.

—Creo que quizá lo he ofendido —musita Guilliman.

—¿Mi señor?

Guilliman se vuelve de nuevo hacia Thiel y lo mira fijamente con expresión pensativa.

—Hoy es un día de especial importancia. Estamos construyendo una parte de futuro del Imperio con la misma firmeza y seguridad con la que someteríamos a un nuevo sistema estelar. Vamos a reforzar una amistad. Vamos a reparar una debilidad. Es algo político. La brecha entre la XIII y la XVII es una brecha en la línea de combate imperial. Por eso la vamos a cerrar, y más vale que todos nos traguemos el desagrado que eso pueda provocarnos.

Guilliman se acaricia un pómulo con las yemas de los dedos en actitud pensativa.

—El futuro depende de la solidaridad de las legiones. Cuando esa solidaridad es débil, cuando falta, debe ser reparada o impuesta. Y esto que hacemos es algo forzado. Esto es hacer que nos llevemos bien por el bien común.

Thiel decide mantenerse callado.

—Es tan volátil —sigue diciendo Guilliman—. Es tan dado a los extremos. Ansioso por complacer y rápido a la hora de ofenderse. No tiene término medio. Se

muestra ávido por ser tu mejor amigo y, de repente, ante la más mínima posibilidad que algo le parezca un insulto, se enfurece contigo. Iracundo. Ofendido. Igual que un niño. Si no fuese mi hermano, sería un engorro político y un estorbo para el gobierno efectivo del Imperio. Sabría qué hacer con él.

—Estoy seguro de que a mí también se me ocurriría algo, mi señor —comenta Thiel, y luego tuerce el gesto en una mueca de arrepentimiento.

—¿Eso era un chiste, sargento?

—Me temo que ha sido un intento muy desafortunado de hacer una broma, mi señor —admite Thiel.

—En realidad, ha sido bastante divertido —le responde Guilliman.

Se da la vuelta para marcharse.

—Quédate aquí. Vendré a verte en su debido momento.

—Sí, mi señor.

[MARCA: -3.01.10]

—Soldado Persson.

Graft lo llama mientras avanza chirriante por el camino. El viento de estuario comienza a soplar con más fuerza y mece los tallos de la yerbanegra. Le llega el olor frío y metálico del agua fría y del barro. No tardará en anochecer. Las luces se encienden y se apagan en la fortaleza, y sus reflejos se mueven al compás de la negra superficie del río.

—Soldado Persson —insiste el servidor.

Ha llegado el momento de parar. El final de las labores diarias. Ahora, a lavarse, a rezar y a tomar la cena. Oll se siente cansado, pero todavía está a ocho hileras del punto hasta el que debería haber llegado. Ha pasado demasiado tiempo a lo largo del día mirando al cielo, a las veloces luces de las naves. Ha pasado demasiado tiempo a lo largo del día mirando el centelleo de los transportes pesados al pasar por encima de él.

Graft llega traqueteando a su lado. Las enormes extremidades superiores del servidor, pensadas para el traslado de cajas de munición, han sido sustituidas por unos brazos de carga básicos y corrientes.

—Hora de parar, soldado Persson —insiste Graft.

Oll asiente. Han hecho todo lo que han podido con la luz del día.

Pero a él no le parece que sea el momento de parar. Tiene la sensación de que algo está a punto de empezar.

[MARCA: -1.43.32]

Ventanus y Selaton observan cómo Arbute habla con otro grupo de supervisores del gremio de operarios. Detrás de ellos se ve un aparato de carga tan grande, gris y monótono como la ladera de un risco que regresa con lentitud a un silo de almacenamiento. Las manchas de aceite brillan en el suelo de rococemento.

—No sé por qué es tan complicado —comenta Selaton—. Les dice que trabajen más, y ellos trabajan más. Posee la autoridad para hacerlo.

—Es más complicado que eso.

—¿Lo es, capitán? Lo llevan haciendo todo el día. Por lo que yo sé, a mí me parece que el problema más importante es la duración y la regularidad de los periodos de descanso.

—El cansancio es un problema —le recuerda Ventanus a su sargento—. Un problema humano. Necesitamos su cooperación. Tenemos que ser conscientes de sus cualidades.

—De sus debilidades, querréis decir.

—De sus cualidades.

—Me alegra sobremanera no ser un humano elegido con un cargo.

Ventanus se echa a reír.

—Pero a pesar de eso, seremos nosotros a los que el primarca reprenderá si la reunión de las tropas se retrasa.

—No, seré yo quien se lleve la reprimenda —le replica Ventanus—. Pero no nos retrasaremos. La senescal es bastante persuasiva.

—¿De verdad, señor?

—Creo que el gremio se estaba retrasando porque pensaba que quizá podría conseguir una paga adicional.

—¿Se estaban retrasando deliberadamente? —pregunta Selaton, al que la idea le parece increíble.

—Sí, sargento. Montan mucho alboroto acerca de la sobrecarga de trabajo, negocian para conseguir unas buenas bonificaciones en el estipendio, y luego se retrasan, pero de un modo que pueden recuperar ese retraso y dar la impresión de que se están esforzando mucho. Creo que nuestra nueva amiga, la senescal Arbute, les ha sacudido las ideas al presentarles nuevos conceptos, como el patriotismo y la actitud favorable del primarca.

Selaton hace un gesto de asentimiento.

El cielo que cubre el espaciopuerto tiene un color gris pizarra, con grandes bancos de nubes impulsadas por el viento e iluminadas de fondo por el sol que ya se pone. Las luces de los transportes que se acercan relucen de un modo especialmente brillante.

—Nos estamos quedando sin luz antes de lo que habíamos calculado —apunta Selaton.

—Se debe a la tormenta.

—Probablemente —asiente Selaton, mostrándose de acuerdo.

[MARCA: -1.01.20]

El transporte de flota *Campanile* cruza el Punto Mandeville interior del sistema Veridian, el anillo exterior de marcado 16 y las naves de vigilancia locales. Comunica de un modo completo y correcto los códigos de anclaje a las naves de supervisión del anillo 14 y a la fortaleza estelar de Veridius Maximus. La fortaleza estelar desactiva el sistema de adquisición de objetivo y le indica al transporte que puede pasar.

La nave parece estar disminuyendo de velocidad.

[MARCA: -0.55.37]

Un destello de teletransportación. El chasquido de la descarga de energía resuena por toda la ladera despejada de la colina, y el olor a ozono impregna el frío aire septentrional.

Erebus, el apóstol oscuro, se hace carne y surge de la grieta de luz. No lleva puesta la armadura ceremonial, sino el equipo de combate desprovisto de todo elemento de peso que no sirva para luchar. La armadura está ennegrecida con una capa de ceniza y toda su superficie está cubierta por una escritura diminuta de trazo delgado.

Un grupo de combate lo espera. Su jefe es Essember Zote, de los Gal Vorbak, un guerrero de una furia terrible. Ya lleva la espada empuñada en la mano. Su armadura es de color de la sangre.

Así es como los enemigos les conocerán. Con el rojo sangre, el color del fuego, el color del infierno, el color de las vísceras, el color del Octeto.

Zote se ha llevado con él un destacamento de trabajo del Tzenvar Kaul, setenta hombres, ninguno con descendencia. Han trabajado sin parar desde que llegaron al amanecer en una de las primeras naves.

La Meseta Satric, situada a unos dos mil kilómetros al norte de Ciudad Numinus, es un lugar solitario. El crudo invierno ya ha llegado. La Meseta Satric fue elegida debido a su tamaño y a las características de su superficie como uno de los ochenta y seis puntos de partida de la operación. Hay transportes posados a todo lo largo de la ladera, con las compuertas de carga abiertas al cielo gris. Erebus inspecciona las tareas.

La zona concreta de la Meseta Satric, cubierta de escarcha, es especialmente adecuada. Hicieron falta varios días de estudios comparativos con los escáneres orbitales para determinar su adecuación comparada con la de otros posibles lugares. Es generalmente llana en relación al nivel del mar. Se encuentra alineada respecto al norte magnético y al proceso de las mareas, y la luna se alza de un modo favorable el día de la conjunción. También posee otras cualidades, otras cualidades imposibles de utilizando los parámetros normales de los físicos imperiales. Los vectores del inmaterium se encuentran alineados. La piel del empíreo será muy delgada esta noche.

Esta es la verdadera conjunción de fuerzas. Erebus reflexiona sobre su increíble perfección. No se trata de que sea factible, o apropiada o aceptable. Es perfecta. A partir de hoy, para los próximos sesenta días. Da la impresión de que algún poder en

algún lado ha creado la perfección en el momento adecuado exacto.

Los hombres del Kaul han creado ya el círculo. Las rocas negras y pulidas, todas traídas de las laderas volcánicas de Isstvan V y marcadas con una runa, están colocadas de manera que forman una circunferencia perfecta de un kilómetro de diámetro.

Erebus toma la última piedra de manos de Zote. Son piedras de invocación. El simple hecho de tener una en la mano le provoca náuseas debido al poder latente que contienen.

La coloca en el último hueco de la circunferencia. La piedra chasquea al rozarse con las dos que tiene a los lados.

—Comenzad —le ordena a Zote.

Los hombres del Tzenvar Kaul se acercan portando otras ofrendas del sistema Isstvan. Las llevan en procesión en pequeños contenedores de estasis, igual que si fueran incensarios del culto catérico. El fluido que contienen está turbio debido a la sangre. Son glándulas progenoides cosechadas. Semilla genética cosechada. La vida perdida de las almas traicionadas que ahora se ofrecen en una última blasfemia. Hay semilla de los Salamandras, de los Manos de Hierro, de la Guardia del Cuervo. Erebus sabe que los Poderes Siniestros no tienen remilgos ni hacen distinciones, por lo que también hay otras semillas genéticas: Hijos del Emperador, Guardia de la Muerte, Amos de la Noche, Guerreros de Hierro, Portadores de la Palabra, Legión Alfa e incluso Lobos Lunares. Cualquiera que cayera durante las abominaciones secretas de Isstvan III o Isstvan V es adecuado.

Erebus detiene al primer hombre de la procesión y acaricia el cristal del contenedor de estasis. Sabe lo que hay dentro, el tejido desgarrado que flota en la suspensión sanguinolenta.

—Tarik… —susurra.

Hace un gesto de asentimiento. Los miembros del Kaul comienzan a llevar los pequeños contenedores al interior del círculo. En cuanto cruzan la línea de piedras, los portadores empiezan a gemir y a tener arcadas. Muchos de ellos se desmayan o sufren ataques al corazón y se desploman en el suelo, donde se rompen los contenedores.

No importa.

La luna ya sale, un borrón pálido en un cielo de color violeta que ya está lleno de luces.

Zote le entrega una placa de datos a Erebus, y el apóstol oscuro comprueba los

horarios de aproximación. Rastrea los datos utilizando los códigos de anclaje.

Devuelve la placa de datos y activa el comunicador.

—Ahora —dice simplemente.

[MARCA: -0.40.20]

—Recibido —contesta Sorot Tchure.

Vuelve sobre sus pasos para reunirse de nuevo con los demás. Sus guerreros están charlando con los guerreros de la compañía de Luciel en las cubiertas que tienen asignadas a bordo del *Samotracia*. Ya se ha acabado la cena formal de bienvenida que Luciel había organizado. Ninguno necesitaba comer, sobre todo, nada de los manjares que Luciel puso en la mesa, pero se trata de un gesto simbólico. Cenar como aliados, como reyes guerreros. Para crear un vínculo antes de la campaña que se va a iniciar.

—¿Algún problema? —le pregunta Luciel.

Tchure hace un gesto negativo con la cabeza.

—Un asunto sobre las plataformas de carga.

Tchure mira a Luciel.

—¿Por qué habéis cambiado las insignias y el color de la armadura? —inquiere Luciel.

—Nos estamos rehaciendo —le explica Tchure—. Se trata de un nuevo esquema de color para celebrar nuestro nuevo comienzo. Quizá se deba al carácter de nuestro amado primarca, que el cosmos lo bendiga. Honorius, nunca nos hemos encontrado realmente a nosotros mismos. No como vosotros. Hemos tenido que esforzarnos para darnos cuenta de cuál es nuestra función. No creo que seas consciente de lo afortunados que sois. La claridad de vuestro propósito y de vuestra función como Ultramarines. Tuvisteis desde el principio una reputación que jamás fue cuestionada, y un propósito que jamás tuvo que ser aclarado.

Tchure se queda callado unos momentos.

—He despreciado a Lorgar durante muchos años —dice en voz baja.

—¿Qué?

—Ya me has oído.

—Sorot, no debes…

—Honorius, mira a tu primarca. Tan único en su aspecto. Tan noble. Os envidiaba a vosotros, envidiaba a los Puños Imperiales, a los Lobos Lunares, a los Manos de Hierro. Y no era el único. Honorius, nos enfrenamos a una mente volátil. Luchamos bajo la carga de un comandante brillante pero falible. Amigo mío, ya no portamos la palabra. Portamos a Lorgar.

—Algunos encuentran su lugar con rapidez —declara Luciel con firmeza—. He

pensado sobre ello. Algunos encuentran su lugar con rapidez. Otros necesitan más tiempo para evolucionar, para descubrir cuál es su propósito. Tu primarca, el gran Lorgar, es un hijo del Emperador. Seguro que tiene su misión. Quizá acabe descubriendo que es una misión más importante que la que recae en manos de Guilliman, o de Dorn. Sí, fuimos afortunados de tener claridad. Lo sé. Lo mismo le ocurre a los Puños, a los Ángeles. Por Terra, también le pasa a los Lobos de Fenris y a los Devoradores de Mundos, Sorot. Quizá la falta de claridad bajo la que os habéis esforzado hasta ahora se deba a que todavía no sabemos cuál es la misión de Lorgar.

Tchure sonríe.

—No me puedo creer que lo estés defendiendo.

—¿Por qué no puedes hacerlo tú?

Tchure se encoge de hombros.

—Honorius, creo que por fin hemos encontrado cuál es nuestro propósito. De ahí nuestra nueva determinación. Nuestro cambio de insignias y de color de armadura. Me pidieron que me uniera a la avanzadilla.

Luciel frunce el entrecejo en una expresión de desconcierto.

—Ya me lo dijiste.

—Hay cosas que tengo que demostrar.

—¿Por qué?

—Tengo que demostrar mi entrega a ese nuevo propósito.

—¿Y cómo tienes que demostrarlo? —le pregunta Luciel.

Tchure no le contesta. Luciel se da cuenta del modo en que los dedos del portador de la palabra repiquetean contra la superficie de la mesa. ¿Qué clase de agitación es ésa? ¿Nervios?

—He aprendido algo —dice Tchure de repente, cambiando de tema—. Una pequeña lección en el arte de la guerra que pensé que quizá te gustaría.

Luciel levanta la copa y toma un sorbo.

—Venga, cuéntamela —lo invita con una sonrisa.

Tchure juguetea con su propia copa, un cáliz dorado de lados rectos.

—Fue en Isstvan, durante los combates que se libraron allí.

—¿En Isstvan? ¿Ha habido combates en el sistema Isstvan?

Tchure asiente.

—No nos han informado todavía. ¿Fue una guerra de sometimiento?

—Se han producido hace muy poco —le explica Tchure—. Los informes

completos de la campaña todavía los está ratificando el señor de la guerra. Luego los compartirá con todos.

Luciel alza las cejas.

—A Guilliman no le gustará nada que no lo tengan informado, por poco tiempo que sea. ¿Así es como pretende el señor de la guerra dirigir la Gran Cruzada a partir de ahora? Guilliman insiste mucho en compartir todos los datos militares. Y resulta que Isstvan estaba sometido…

Tchure levanta una mano para interrumpirlo.

—Es muy reciente. Todavía está ocurriendo. Tu primarca se enterará de todo a su debido tiempo. La cuestión es que la lucha fue feroz. El Imperio se enfrentó a un enemigo que había descubierto el poder mortífero de la traición.

—¿La traición?

—Verás, no como estrategia. No como una táctica para sorprender y debilitar. Me refiero a la traición como una propiedad intrínseca. Como un poder.

—No tengo muy claro a qué te refieres —le dice Luciel con una sonrisa, un tanto desconcertado—. Da la impresión de que hablaras de… magia.

—Casi. El enemigo creía que había un poder en la traición. Ganarse la confianza de tu adversario, ocultar tus intenciones, y luego atacar… Bueno, creían que eso les concedía un cierto poder.

—No veo el modo.

—¿No lo ves? —dice Tchure—. Ellos creían que la potencia de ese poder dependía del nivel de la traición. Si un aliado se vuelve contra otro aliado de repente, eso es un nivel. Pero si un amigo de confianza atacaba a su amigo… Ésa era la clase más pura de poder, debido a la profundidad e intensidad de la propia traición. Debido a la necesidad de romper e incumplir tantos códigos morales. Confianza. Amistad. Lealtad. Fe. Sinceridad. Un acto semejante era poderoso porque estaba más allá de cualquier cosa creíble. Lograría una potencia similar al sacrificio de sangre más poderoso.

Luciel se recuesta contra el respaldo de la silla.

—Es interesante, sin duda —comenta al cabo de un momento—. Que crean algo así. Culturalmente es una indicación de la fuerza que tienen para ellos sus códigos de honor. Si creían que eso les otorgaba poder, tiene aspecto de tratarse de un acto de superstición. Por supuesto, posee poco mérito estratégico en términos de arte de la guerra o de técnica de lucha. Bueno, supongo que excepto a nivel psicológico.

—A ellos desde luego les funcionó.

—Hasta que los aplastasteis, por supuesto.

Sorot Tchure no le contesta.

—¿Qué ocurre? —inquiere Luciel.

—Es igual que un sacrificio —le contesta Tchure—. Identificas y cometes la mayor traición posible, y eso se asemeja a un sacrificio para ungir y comenzar una inmensa ceremonia de victoria y destrucción.

—Sigo sin entenderlo. Eso no tiene ninguna metodología táctica.

—¿De verdad que no? ¿De verdad que no, Honorius? ¿Y si la tiene? ¿Qué ocurre si existe otro tipo completamente distinto de guerra, una que se extendiera más allá de las técnicas prácticas, una que desafiara y eclipsara todas las leyes marciales codificadas por los Ultramarines y reconocidas por el Imperio? ¿Una guerra ritual? ¿Una especie de guerra demoníaca?

—Lo expresas como si te lo creyeras —comenta Luciel entre risas.

—Piensa bien en lo que te estoy diciendo —insiste Tchure en voz baja. Mira a su alrededor, al interior de la estancia, donde sus guerreros hablan y beben con los de Luciel—. Piensa en esto… Si los Portadores de la Palabra atacasen a los Ultramarines, ¿no sería la peor traición? No que Lorgar atacara a Guilliman, ya que se disgustan mutuamente. Aquí, en esta cámara, entre dos guerreros que han logrado hacerse amigos.

—Eso sería el engaño más atroz posible —acepta Luciel—. Admito que tendría algo de poder. Como estrategia de choque para la legión. Somos inmunes al miedo, pero el horror y la sorpresa quizá nos afectarían durante un breve periodo de tiempo ante la naturaleza inimaginable de un acto semejante.

Tchure asiente.

—Y sería la pieza central —añade—. La chispa sacrificial que encendería la guerra ritual.

Ahora es Luciel quien asiente con gesto grave.

—Supongo que tienes razón. Sería aconsejable comprender, y tener en cuenta, a un enemigo que tuviera semejante convicción en el poder de la traición.

Tchure sonríe.

—Ojalá lo entendieras —le dice.

[MARCA: -0.20.20]

El *Campanile* cruza el anillo interior después de que la red de defensa haya aceptado sus códigos. La masa del despliegue de la flota se encuentra ante la nave, junto a los muelles. La reluciente gloria de Calth.

Cuando pasa por la órbita de la luna de Calth, comienza de repente a acelerar.

[MARCA: -0.19.45]

—¿Entender qué? —le pregunta Luciel.

—Me pidieron que me uniera a la avanzadilla —le responde Tchure.

—¿Y?

—Tengo que demostrar mi entrega a ese nuevo propósito.

Luciel lo mira fijamente.

Durante un segundo. Un segundo. Y durante ese segundo se da cuenta por fin de lo que Sorot Tchure ha intentado decirle.

Luciel suelta la copa, que comienza a caer. La mano se dirige de inmediato, por puro instinto, hacia su pistola. Sólo el asombro más increíble e impactante lo hace moverse con más lentitud.

Tchure ya tiene la pistola de plasma en la mano. La copa todavía no ha chocado contra la superficie de la mesa. Tchure abre fuego. A quemarropa, el rayo de plasma impacta contra el torso de Honorius Luciel. El rayo es tan abrasador como una estrella en miniatura. Vaporiza la placa de la armadura, el caparazón, los huesos reforzados y la espina dorsal. Aniquila por completo los músculos, los dos Corazones y los órganos secundarios. Convierte la sangre en polvo. El tremendo impacto del disparo derriba a Luciel y lo lanza contra la mesa, que destroza, y se reúne en el aire con la copa, que sigue girando formando un semicírculo de vino.

Los guerreros de Luciel se dan la vuelta, pillados por sorpresa, sin comprender ni el ruido ni lo que ha ocurrido, sin comprender el disparo del arma ni el violento desplome de su capitán. Los guerreros de Tchure se limitan a empuñar sus armas. No han sido distraídos por el disparo. No apartan la mirada de los individuos con los que están hablando, unos individuos que se vuelven llenos de confusión.

Luciel rueda sobre el suelo de la cubierta agitando las extremidades mientras los restos de la mesa destrozada caen a su alrededor. La copa rebota contra la placa del suelo situada al lado de la cabeza de Luciel. Tiene los ojos abiertos de par en par, esforzándose por ver, por mirar. El disparo de plasma le ha abierto un tremendo agujero. Le ha perforado el cuerpo. El suelo de la cubierta se ve a través del torso, que no deja de estremecerse. Los bordes de la herida están quemados y carbonizados por el increíble calor. Los bordes del tremendo agujero de la armadura todavía brillan al rojo vivo. Las células de Larraman son incapaces de coagular o de cerrar una herida tan terrible. Tchure se pone en pie y la silla cae derribada hacia atrás, a su espalda.

Baja el cañón de la pistola de plasma hacia el suelo, apunta a la cara de Luciel, y dispara de nuevo.

A su alrededor, la cámara se ve sacudida por una repentina tormenta de disparos. Veinte o treinta bólters abren fuego casi al mismo tiempo. Los cuerpos cubiertos por armaduras, lanzados hacia atrás, caen al suelo. El vapor de sangre llena el aire.

La copa se queda en el suelo tras el tercer rebote, rueda formando una circunferencia, y se queda inmóvil por fin al lado del cráneo quemado y destrozado de Honorius Luciel.



Absoluto / Aplastamiento

La batalla no es un estado en el que se deba entrar a la ligera. La batalla siempre es dolorosa y siempre tiene un coste, por lo que el comandante inteligente nunca entra en batalla a menos que no le queden otras opciones. Una vez que se haya comenzado la Fase de Ejecución, o «condición primaria», debe librarse del modo más eficaz posible: una rápida aplicación de una fuerza abrumadora para aplastar al enemigo de la manera más súbita y completa posible. No se le debe dar ni tiempo ni espacio para reaccionar. No se le debe dejar ningún suministro u oportunidad que pueda utilizar en la fase de reagrupamiento. Hay que eliminarlo de un modo físico y psicológico para que su amenaza quede borrada por completo. Hay que matarlo con el primer disparo. Aniquilarlo por completo con el primer ataque. Esto se puede considerar la aplicación de la noción de «ataque» en su forma más pura.

Guilliman,
Notas para una codificación marcial, 4.1 ix



UNO

[MARCA: -0.18.43]

Suena una alarma. Una luz roja que indica peligro comienza a parpadear en la consola de cobre bruñido.

El oficial de guardia, situado en su puesto del puente de mando del *Samotracia*, reacciona con rapidez pero también con cierta confusión. ¿Acaso los sistemas de la nave lo están avisando de una avería? ¿Se trata de una alerta a gran escala? Aprieta una tecla de marfil para averiguar cuál es la emergencia. En la pequeña pantalla aparece una frase con caracteres verdes luminosos.

[DISPARO DE ARMAS, CUBIERTA DE LA COMPAÑÍA]

Debe tratarse de un error. Incluso en el caso de que fuera cierto, el disparo de un arma sería algo accidental. Sin embargo, el oficial de guardia es un individuo muy bien entrenado y muy disciplinado. Sabe que las respuestas, las aclaraciones, las correcciones y las explicaciones son asuntos secundarios. Pueden esperar. Incluso la tarea de informar al capitán puede esperar. Conoce muy bien el protocolo. Reacciona tal y como lo han entrenado para que reaccione.

Activa los sistemas de comunicación y la protección del puente de mando. Mueve las manos por todas las teclas con una agilidad fruto de la práctica. También activa el aviso de zafarrancho de combate. Comienza a cerrar de un modo sistemático todas las compuertas situadas a proa y a popa de la cubierta de la compañía y a bloquear puntos de acceso y los ascensores entre las diferentes cubiertas.

A los cuatro segundos de que empezara a sonar la alarma, el oficial de guardia ha iniciado el proceso para acordonar y asegurar toda la cubierta de la compañía y a desplegar tropas de puente en todos los puntos de acceso. Su respuesta es ejemplar. Menos de treinta y cinco segundos después de que sonara la alarma se habría establecido un cierre completo de seguridad por toda la nave.

Pero no disponen de treinta y cinco segundos.

El capitán ha oído la alarma del zafarrancho de combate y se ha levantado de un salto de su asiento para reunirse con el oficial de guardia y examinar el problema. Tiene el ceño fruncido.

—¿Qué ocurre, oficial?

Sus palabras quedan ahogadas por otra alarma. Luego, por otra. Y después, otra

más. Bocinas, campanas y sirenas se solapan entre sí aullando y tronando.

La alarma de cercanía.

La alerta de peligro de colisión.

El aviso para cambiar de rumbo.

El sistema de detección.

El auspex pasivo.

La alerta primaria de tráfico orbital del sistema de control de Calth.

Algo va hacia ellos. Algo se acerca a las densas formaciones de naves controladas de un modo riguroso y que se encuentran desplegadas en la franja orbital baja. Algo atraviesa la zona de anclaje orbital alto sin permiso ni autorización.

El oficial de guardia olvida durante un segundo qué es lo que estaba haciendo.

Mira la pantalla principal. Lo mismo hace el capitán. Lo mismo hace la tripulación del puente de mando.

Lo que ocurre a continuación, aunque tiene lugar a plena vista, sucede a demasiada velocidad como para que puedan verlo realmente.

[MARCA: -0.18.34]

El *Campanile* acelera. Enciende los motores de impulsión en el espacio real y adquiere velocidad de empuje superior en un punto donde debería estar maniobrando con los motores de corrección de rumbo. Activa los escudos de vacío para convertirse en una masa todo lo imparable que le resulte posible. Se dispara a sí mismo como una bala contra el planeta Calth.

Todavía se pueden oír los gritos de su tripulación, pero nadie está escuchando.

La velocidad de empuje superior es un sistema que activa los impulsores de manera que se logra una aceleración principal, el impulso máximo que lleva a la nave hasta el mismo borde de la velocidad en el espacio real mientras realiza la traslación al empíreo. Es una maniobra que se utiliza cuando una nave estelar se aleja de un planeta hacia el Punto Mandeville viable más cercano, una distancia que es aproximadamente la mitad del radio de un sistema estelar medio.

Aquí no existe tanta distancia para acelerar. El *Campanile* ya se encuentra en el interior de la órbita del satélite de Calth. No existe espacio suficiente para que pueda alcanzar la máxima potencia o velocidad. A pesar de ello, avanza aproximadamente a un cuarenta por ciento del límite de su capacidad impulsora en el espacio real cuando llega al borde de la atmósfera. Viaja a demasiada velocidad como para que lo capte ningún objeto físico, como un ojo, un pictógrafo o un monitor visual. Sólo es visible en los sistemas de escáner y en los sensores, los aparatos detectores y los de auspex. Aúllan mientras se acerca la repentina y salvaje onda de choque que lo precede.

Los aullidos son tan inútiles como los gritos que nadie escucha de la tripulación perdida.

No impacta contra Calth.

Se interpone otra cosa en su camino.

[MARCA: -0.18.32]

El *Campanile* se lanza como un misil contra el cinturón naval que rodea Calth. Atraviesa las formaciones de naves que se encuentran atracadas en órbita, las hileras de cargueros, de barcazas, de naves de transportes de tropas ancladas en órbita alta, las filas de precisa formación constituidas por los enormes cruceros y las fragatas, las nubes centelleantes de naves de menor tamaño, más transportes, lanzaderas y esquifes que se encargan de atender a las naves principales.

El efecto es semejante al de un proyectil de bólter disparado contra una multitud.

Pasa de largo al lado del *Mlatus*, del *Cavascor*, el *Lutine* y el *Samotracia*, aunque a menos de una nave de distancia. Pasa por debajo de la quilla del acorazado *Ultimus Mundi* y casi roza la parte dorsal del gigantesco transporte de tropas *Testamento de Andrómeda*. Sus escudos rozan el casco de la nave de ataque *Mlekrus* y vaporizan los mástiles y las antenas de los sistemas detectores de estribor. Luego corta el espacio existente entre las barcazas de combate *Guantelete de Victoria* y *Guantelete de Gloria*. Para cuando pasa por delante de la proa del crucero pesado *Suspiria Majestrix* arrancando los cables de amarre y las mangueras de repostaje que anclan la famosa nave a sus propias naves de suministro, el *Campanile* ya ha empezado a destrozar naves pequeñas aplastándolas contra la parte frontal de sus escudos de vacío. Las naves se desintegran convertidas en unos intensos destellos azules que chisporrotean contra el parpadeo brillante de los escudos: esquifes de transporte de personal, lanzaderas, transbordadores, naves de mantenimiento. El avance del escudo del *Campanile* desplaza a otros apartándolos de su camino igual que si fuera la ola de un maremoto; los lanza unos contra los otros o los comprime con un impulso gravimétrico hasta aplastarlos contra los cascos de otras naves de mayor tamaño o los desembarcaderos de soporte de los muelles orbitales exteriores.

Finalmente, el *Campanile* alcanza el muelle principal.

Los muelles de Calth son islas orbitales, el comienzo embrionario de la primera placa supraorbital verdadera del planeta. Hay decenas de ellos en órbita alrededor de Calth. El muelle que alcanza es el Anclaje Veridian Calth, el de mayor tamaño y antigüedad de todos. Es una construcción gigantesca compuesta por embarcaderos y malecones, soportes de naves y dársenas, manufactorías en suspensión, habitáculos, almacenes y plataformas de atraque. Mide aproximadamente poco más de trescientos kilómetros de longitud, una plataforma de metal llena de actividad y de vida.

El *Campanile* impacta contra ella y crea un fulgor cegador. Los escudos de vacío avanzando a una elevada velocidad sublumínica chocan contra la materia física y se aniquilan mutuamente. El transporte simplemente vaporiza el dique seco Ultramar Azimut tras atravesar la superestructura del lecho del atracadero y el crucero *Hostilidad*, que se encontraba amarrado en el interior. Tras quedar partido por la mitad, el *Hostilidad*, de nueve kilómetros de largo, se desvanece convertido en una oleada de luz y de calor que se expande con rapidez después de que los impulsores estallen. Seis mil vidas desaparecen con la nave. La explosión incinera los dos módulos manufactorías que se encuentran al lado del dique seco, lo que acaba al instante con treinta mil artificieros y visioingenieros, además de arrancar las superestructuras de los silos de filtrado A112 y A114. Ambos se desploman de lado y empujan a la nave de escolta *Burnabus* contra el escolta rápido *Jeriko Rex*. Ambas naves sufren daños estructurales catastróficos en el casco. El *Burnabus* se aplasta y se deforma como un cartucho vacío.

El *Campanile* sigue avanzando. Mientras el dique seco Ultramar Azimut termina de desintegrarse a su popa, atraviesa Ensamblaje 919, un esferoide hueco que en estos momentos alberga al *Amenaza de Fortis*, al *Liberación de Terra* y a la nave fabricadora del Mechanicum *Phobos Codificador*. Las tres naves quedan totalmente destruidas. El esferoide de ensamblaje se parte como una bola de cristal. Los escombros que salen disparados desgarran las paredes de los módulos de habitáculos acoplados, lo que los deja abiertos al vacío del espacio. Una parte del *Phobos Codificador* sale despedido por la explosión y se estrella contra las instalaciones principales de carga del muelle, que se dobla lateralmente. Este impacto secundario destruye cuarenta y nueve naves de transporte y sesenta y ocho lanzaderas y transbordadores. Los contenedores de transporte y las cápsulas de carga salen a su vez despedidos igual que cuentas de un collar arrancado, igual que granos de arroz que escaparan de un saco roto. Se desperdigan sin dejar de dar vueltas sobre sí mismos. Algunos comienzan a refulgir con el brillo azulado de un soplete cuando entran en la atmósfera superior.

El Anclaje Veridian Calth se estremece. Las explosiones internas se reproducen sin cesar siguiendo la devastadora trayectoria del *Campanile*. Los habitáculos y los almacenes estallan. Los malecones se derrumban. Las grúas manipuladoras se doblan y se comban como pájaros zancudos que han recibido el disparo de un cazador. El *Égida de Occluda* se incendia a lo largo de todos sus siete kilómetros en el soporte

donde se encuentra varado. El *Triunfo de Iax*, inmovilizado en su pantalán, queda gravemente dañado cuando una tormenta de escombros penetra en su estructura. Los impulsores secundarios implosionan y sacuden a la enorme nave hasta hacerla girar noventa grados, igual que un hombre al que balancearan por los tobillos. La proa, que sigue rodeada por la estructura de inmovilización del pantalán, choca con el *Usurpador de Tarmus*, que está siendo modificado en el pantalán adyacente. La colisión los destroza, los revienta, les desgarra los cascos. El aire interior sale al vacío de forma explosiva por las brechas en los cascos desgarrados, unos chorros vaporizados llenos de partículas que en realidad son cuerpos diminutos que no dejan de girar.

La luz aumenta. La aniquilación de materia es inmensa, y la luz es la única forma que tiene de escapar. El acorazado *Espíritu de Konor*, de diecisiete kilómetros de longitud y una de las naves más poderosas de los Quinientos Mundos de Ultramar, se incendia, y después desaparece por completo cuando los daños críticos que sufre afectan a las plantas y a las reservas de munición. Varias partes en llamas de la estructura del muelle salen lanzadas girando hacia arriba, hacia el espacio, o se desploman hacia el planeta que tienen abajo. El dique seco Zenit Ultramar sufre un fallo gravimétrico integral y cae de inmediato girando y partiéndose mientras también se desploma hacia el planeta. El crucero pesado *Antrodamicus*, que se encuentra atracado en ese muelle, queda arrancado de sus amarras y comienza a deslizarse hacia atrás saliéndose del soporte que lo sostiene, en una parodia fantasmal de la botadura de una nave. Tiene los impulsores apagados. No dispone de potencia alguna para impedir ese deslizamiento o para estabilizar su posición, al menos nada que pueda encenderse con la suficiente rapidez. Es una nave enorme, de doce kilómetros de longitud. Simplemente sigue deslizándose hacia atrás, como un gigantesco promontorio de hielo que se soltara de un glaciar para estrellarse contra la superficie del mar.

El *Campanile* todavía sigue avanzando. Sus escudos se sobrecargan y por fin se desactivan, por lo que queda convertido en un simple proyectil sólido, una masa de metal. Acaba con otras dos gradas y con las naves que albergan, avería gravemente el transporte anclado *Johanipus Artemisia* y luego se estrella contra el núcleo de generadores de datos del centro de la estructura portuaria. Todos los generadores de datos quedan destruidos de inmediato. Los sistemas automáticos fallan. La noosfera experimenta una interrupción crítica y letal. Otros treinta y cinco mil individuos

mueren cuando el núcleo de la estructura portuaria queda totalmente arrasado.

El impacto ha reventado la masa desprotegida del *Campanile*. Prácticamente toda su estructura queda atomizada, excepto unos cuantos trozos de gran tamaño que siguen avanzando mientras la nave se despedaza. Lo hacen a una elevadísima velocidad de espacio real, lo que se convierte en millones de toneladas de fuerza al impactar. El trozo más grande, una parte de la sección del núcleo sólido de los impulsores, sale despedida como un proyectil rebotado y acaba con el acorazado *Castigo de Narthan Dume* como lo haría la piedra de una honda disparada contra un cerebro.

Los últimos trozos del *Campanile* salen por el otro lado del Anclaje Veridian Calth y se esparcen por toda la atmósfera del planeta, donde se dispersan y arden como meteoritos.

Toda esta catástrofe ha tardado menos de un segundo en producirse y lo ha hecho completamente en silencio, un parpadeo luminoso en el vacío sin sonido.

Lo único que cualquier observador podría haber visto, ya fuera desde una de las naves cercanas o desde la superficie del planeta, habría sido un destello cegador, semejante al de una estrella al convertirse en nova, que fue seguido de una serie creciente de bolas de fuego en expansión que consumirían todo el cielo.

[MARCA: -0.18.30]

La onda lumínica sobrecarga la nitidez de las pantallas del puente de mando del *Honor de Macragge*. Se oscurecen entre chisporroteos. Los servidores conectados chirrían y parlotean con chasquidos agudos. Los sistemas automáticos cierran las compuertas blindadas de todas las ventanas de observación del puente de mando, lo que lo deja envuelto en una sombría penumbra rojiza.

Marius Gage se pone en pie.

—¿Qué ha sido eso? —exige saber.

Nadie le responde.

—¡Descubridlo! —ruge.

Les impacta la onda de choque.

[MARCA: -0.18.30]

Se produce un parpadeo en la luz. Ventanus sabe lo que es. El instinto lo identifica en una fracción del tiempo que tardaría la mente consciente en explicarlo. Es el pulso electromagnético que precede a una explosión de grandes proporciones.

Tiene el tiempo justo de ver que Selaton también lo ha notado. La senescal no. Sus sentidos humanos no son lo suficientemente sensibles como para captar ese parpadeo. Está diciéndole algo.

Ventanus la agarra y la tira al suelo. Arbute lanza un grito sin comprender en absoluto lo que ocurre. El capitán sabe que los dedos del guantelete le han roto algunas costillas. Quizá le sea posible protegerla con su propio cuerpo.

Un sol completamente nuevo llena el cielo sobre el espaciopuerto de Numinus.

[MARCA: -0.18.30]

La luz es abrasadora, y el fuego llena el cielo que se extiende sobre los campos y el estuario de Neride como el chorro calcinador del lanzallamas de un dios.

Oll Persson tuerce la boca en un gesto de dolor, aunque el calor y el viento todavía estén a medio minuto de allí. Ha visto explotar naves en órbita, pero nunca ha visto algo de estas dimensiones.

El anochecer se tiñe de color naranja. Las últimas sombras de la tarde se alargan a su espalda. Los recogedores de la cosecha alzan la vista, asombrados, horrorizados.

—¿Soldado Persson? —inquiere Graft, que es incapaz de articular una pregunta más compleja.

—Que Dios nos salve —musita OH.

La yerbanegra se agita, se mece.

El viento llega hasta él, caliente, como si alguien hubiera abierto la puerta de un horno cerca de allí.

[MARCA: -0.18.30]

El estampido de un trueno. Así le suena a Hellock.

—¿Qué cojones ha sido…? —dice a cualquiera que esté cerca después de sacarse de los labios el último pitillo que ha encendido.

El soldado Rane está justo delante de él. De repente, se convierte en una silueta, lo mismo que las torres y los chapiteles de la ciudad que se encuentra al otro lado del río. Son unas formas negras recortadas contra un cielo que se ha vuelto blanco, como si fuera un amanecer excesivo, como una descarga brutal de rayos, tan brillante como esos relámpagos.

Hellock no sabe qué es lo que acaba de ocurrir, pero ya presiente que será la peor experiencia que va a vivir.

Se equivoca.

[MARCA: -0.18.30]

El cielo estalla sobre Ciudad Numinus. Braellen y Androm se ponen en pie y salen de inmediato del modo descanso. No se dicen nada entre sí porque todavía no hay nada que decir ante el desconocimiento de los hechos, pero empuñan las armas sin esperar a que el capitán Damocles se lo ordene.

Se trata de una explosión a una altitud elevada. A una altitud elevada o en una órbita baja. Queda claro un segundo más tarde que son explosiones múltiples que se solapan la una a la otra cuando los destellos parpadean como si fueran una luz estroboscópica, una bola de fuego dentro de otra bola de fuego y así sucesivamente.

—Hemos perdido una nave —comenta Androm.

—Eso no ha sido una sola nave —lo corrige el capitán Damocles.

[MARCA: -0.18.30]

—¿Has visto eso? —exclama el capitán Phrastorex—. ¿Has visto eso?

—Lo he visto, capitán —le contesta el capitán Anchise.

El cielo al oeste de su campamento está sobrecargado de una luz parpadeante, como si alguien estuviera moviendo un globo luminoso detrás de un velo de seda. Se oye un gruñido, un largo retumbar que parece proceder del espacio y que no da muestra alguna de que vaya a acabarse nunca.

—¡Que los hombres se preparen! —grita Phrastorex.

Las comunicaciones están averiadas. Se oyen extraños sonidos y chasquidos en los diferentes canales del casco cada vez que intenta establecer comunicación. ¿Son gritos?

¿Son… cánticos?

—¡Que los hombres se preparen y se pongan en marcha! —insiste Phrastorex, y luego hecha a correr a grandes zancadas por la explanada que lleva hasta las zonas marcadas para la 111.ª. Ekritus también tiene que hacer que sus guerreros se pongan en marcha. Está pasando algo. Phrastorex no había tenido un presentimiento tan malo desde el combate en Cavolotus V. Ekritus tiene que estar preparado para lo que sea que esté pasando.

Un viento extraño sacude los árboles y los mece. Es un viento cálido y seco. Le da la sensación de que algo malo ha soltado una exhalación.

—¡Ekritus! —grita Phrastorex.

Al otro lado de la llanura, en los bosques situados más abajo, los Portadores de la Palabra se están organizando. Phrastorex ve cómo se despliegan por escuadras. Ve a las unidades del ejército preparándose. Es bueno. Muy bueno. Tienen una instrucción mucho mejor de lo que cabría esperar en la XVII, dada su reputación de salvajes bárbaros y enloquecidos. Una respuesta mucho más rápida que la de la propia XIII.

Bien. Muy bien. Ya están todos preparados, preparados para enfrentarse a esa situación. Unidos como uno solo. Eso lo alegra. Podrán enfrentarse juntos a «eso», sea lo que sea.

[MARCA: -0.18.30]

La onda de choque de datos mata al servidor Uhl Kehal Hesst.

No lo mata de un modo inmediato, como le pasa a cuarenta y seis moderati de datos de los pozos de cogitación que lo rodean, pero lo revienta y fríe sectores clave de su arquitectura cerebral. Se trata de un daño cerebral que no se podrá reparar y del que jamás se recuperará. Las conexiones sinápticas se queman como si fueran cables defectuosos. Sufre una hemorragia en el lóbulo frontal.

Se queda de pie.

La luz impacta contra la torre de vigilancia de Kalkas Fortalice un nanosegundo después de que llegue la onda de choque de datos. La noosfera se derrumba igual que una escultura de hielo en un horno. El campo colector de la torre chisporrotea. Hesst siente y absorbe la agonía compartida de varios miles de muertes: sus hermanos modificados que se encontraban en el muelle principal, a bordo de las naves atracadas, en la torre que lo rodea. Algunas muertes son rápidas, unos sencillos destellos de aniquilación. Otras, a pesar de ser rápidas, son físicamente traumáticas: el chapoteo líquido de la compresión, el dolor explosivo de la descompresión, la furia tosca del impacto directo, el infierno aullante de las llamas.

Algunas muertes son más lentas. Tardan segundos enteros en producirse. Los hombres y mujeres conectados en el interior de los receptáculos amnióticos de cristal blindado que lo rodean se agitan con cada golpe brutal de las oleadas de datos que les asaltan el cerebro. Sobrecarga de información. Sobrecarga sensorial. Síndrome del flujo hipertraumático de entrada de datos.

Casi se siente aliviado cuando la noosfera se desactiva.

Se tambalea. Las ventanas de la torre se han oscurecido de un modo automático para atenuar el brillo de las explosiones orbitales. La conexión sensorial permanente de Hesst lo quema a través del alma igual que un cable al rojo blanco. Todo su ser creado mediante bioingeniería está herido mortalmente.

Sólo una idea, guardada en forma binaria sencilla, se mantiene en su consciencia.

Hesst aceptó el modo discrecional hace ya cuatrocientos sesenta y dos minutos. Le cedió la capacidad de decisión a las biomáquinas orbitales.

Las biomáquinas, todos los sistemas automáticos orbitales, han muerto.

La red de armamento defensivo de Calth ha dejado de funcionar.

[MARCA: -0.18.30]

Telemechrus se despierta de nuevo. Se despierta por completo, se despierta chillando, se despierta aullando, igual que si saliera de una pesadilla. Un sudor frío le baja por la espalda, sólo que ya no tiene espalda. Tiene sangre en la boca, sólo que ya no tiene boca. Tiene los ojos abiertos de par en par, pero ya no tiene ojos.

Una oleada repentina de datos lo ha activado de forma abrupta. Lo ha afectado tanto que durante un momento le impacta el recuerdo físico de su vida antes de la transformación. No de su última transformación. De un periodo todavía anterior, anterior a su transformación formativa mediante la bioingeniería genética que lo convirtió en un marine espacial. Durante un segundo, lo asalta el recuerdo de despertarse de una pesadilla cuando todavía era un ser humano sin modificar.

Cuando todavía era un niño.

Se da cuenta de que no se trata tan sólo de la onda de choque provocada por una oleada repentina de datos. También ha sufrido un impacto físico. Su sarcófago se visto violentamente zarandeado, arrojado, derribado.

El reloj implantado le indica que ha permanecido en estado durmiente durante nueve horas y diez minutos. Los sensores exteriores están desconectados. No puede ver. No puede abrir el sarcófago. No existe noosfera alguna. No existe recepción alguna de datos.

Sus propios sensores, los sensores ciberorgánicos de la montura del chasis de combate, le indican que la temperatura exterior del sarcófago supera los cinco mil grados Celsius. Los localizadores inerciales le indican que está cabeza abajo y que está cayendo.

A una velocidad terminal.

[Marca: -0.18.30]

El cielo está en erupción. Criol Fowst aprieta el *athame* con tanta fuerza contra su pecho que el filo le hace cortes en los dedos.

Todos se quedan contemplando la tormenta de fuego que devora el cielo, y la Hermandad del Cuchillo comienza a cantar la letanía del Octeto.

¡Ushkul Thu! ¡Ushkul Thu!

Fowst desea unirse, pero está riéndose, riéndose de forma incontrolable, como un demente.

[MARCA: -0.18.30]

Erebus alza la mirada desde el círculo formado por las piedras negras. En el centro de ese círculo ritual yacen los cuerpos de muchos de los participantes en la procesión de ofrendas, algunos humeantes, otros todavía retorciéndose, y en ese punto no existe una realidad enfocada desde hace por los menos diez minutos. La materia se retuerce culebreando. La membrana del universo se ha vuelto líquida. El aire está cargado del olor a sueños extraños, fuerte pero en absoluto identificable.

Essember Zote de los Gal Vorbak murmura algo al ver el primer resplandor que ilumina los cielos meridionales. Erebus ya estaba mirando. Fuego, luz, primera luz, algo parecido a un amanecer. Erebus sabe que se lograrán varias ventajas estratégicas claras y evidentes gracias a ese plan, pero todas se refieren a objetivos militares, y eso cuenta poco para él. Para el primero de los apóstoles oscuros es el significado lo que importa: la trascendencia, el arte, el contexto.

La luz en el cielo, ese inmenso destello resplandeciente que han conseguido provocar, es el *Ushkul Thu*. En el lenguaje arcaico de los Planetas Sagrados, esas palabras significan «sol de ofrenda» o «estrella de tributo». Es difícil traducirlo con exactitud. Tiene un sentido de sacrificio, un sentido de promesa representada por el amanecer, y el sentido de que algo más grande todavía está a punto de suceder.

Todavía debe producirse un amanecer más importante.



DOS

[MARCA: -0.18.20]

El anclaje Veridian Calth, el enorme muelle astillero, está envuelto en llamas y se muere. Está dañado más allá de cualquier posible salvación o estabilización, y su gigantesca estructura se inclina mientras se despedaza y destella de forma intermitente, como si fuera una estrella enana blanca que alguien hubiera colocado de repente en la órbita de Calth.

Es un fuego cargado de energía, de una energía nuclear, esférica e incandescente que no deja de palpitar. Las plataformas orbitales más cercanas se estremecen con la serie de ondas de choque expansivas que surgen de su hermana herida. Algunas de ellas ya han sufrido daños secundarios debido a los escombros que han salido despedidos de su superestructura o a los trozos de las naves que han explotado, y muestran zonas agujereadas o envueltas en llamas. A lo largo de la línea de anclaje hay naves de la flota que arden o están muy dañadas. De la parte inferior de la plataforma se siguen desprendiendo restos y escombros que se desploman hacia el planeta atrapados por su fuerza de gravedad.

Es el caos. El choque de las ondas electromagnéticas ha destrozado las redes de comunicación, y los pocos canales de voz y de imagen que quedan están abarrotados por el frenético intercambio de mensajes entre las distintas naves: «¿Qué es lo que ha pasado?». «¿Qué ha ocurrido?». «¡Que alguien me diga de inmediato qué ha sucedido!».

No hay información, no hay datos. Le han rajado la garganta al Mechanicum, le han cortado las cuerdas vocales, le han machacado el cráneo. Los únicos hechos ciertos son los disponibles para cualquiera que tenga ojos, o una portilla de observación o un pictógrafo que todavía funcione. Se ha perpetrado un acto de una violencia inimaginable. La órbita alta de anclaje de Calth se ha convertido en una tormenta de fuego. El número de muertos es elevadísimo. La herida que le han infligido a la flota y a la infraestructura de los muelles astilleros es increíble.

Se trata de un ataque. Sólo puede tratarse de un ataque. Un acto de guerra. Ningún accidente podría haber provocado semejante escala de daños. El sistema Veridian y las rutas de aproximación al mismo están protegidos mediante diseños muy escrupulosos de comprobación y de segunda comprobación, incluidos unos niveles máximos seguridad redundante. La magnitud de estos daños catastróficos ha necesitado de una voluntad maliciosa para conseguirse, una intención deliberada y hostil de sobrepasar

el cordón de seguridad.

No ha sido un accidente. Ha sido un ataque.

Alguien, en algún lugar, que balbucea en una de las diferentes oleadas de comunicaciones sin filtro, pronuncia la palabra «orko» o «pielverde». El enemigo se ha enterado de la movilización en Veridian. Ha recibido un aviso de la amenaza que suponía la fuerza que se disponía a partir al ataque y se ha adelantado atacando primero.

A los diez o veinte segundos del primer impacto, las naves ancladas en órbita alta han comenzado a activar con desesperación los impulsores de energía y los sistemas de armas. Algunos acumulan energía con la esperanza de poder activar los escudos o incluso de prepararse para separarse de los puntos de anclaje autorizados para reposicionarse.

Entonces, una de las barcazas de combate abre fuego. Los Ultramarines saben que el nombre de la gigantesca nave de batalla es *Raptorus Rex*, pero la han rebautizado de un modo tan discreto como los Portadores de la Palabra han cambiado los colores de su armadura de combate. Ahora se llama *Infidus Imperator*.

La *Infidus Imperator* es la barcaza de combate de Kor Phaeron. Dispara con todas sus armas principales contra la barcaza de combate *Hijos de Ultramar* y la deja reducida a una nube de restos metálicos que se expanden en todas direcciones impulsados por una creciente bola de fuego.

La *Infidus Imperator* escoge a su siguiente objetivo, y a la poderosa nave le sigue en formación el *Corona de Colchis*, que también empieza a disparar. Lo mismo hace el acorazado *Kamiel*. Lo mismo hacen la *Llama de Pureza* y la *Lanza de Sedros*.

Y lo mismo hace la nave insignia del apóstol oscuro Erebus, la barcaza de combate *Mano del Destino*.

[MARCA: -0.17.32]

El capitán Ouon Hommed, comandante del destructor pesado *Santidad de Saramanth*, ve como la *Infidus Imperator* comienza su avance implacable a lo largo de la línea de naves ancladas. Sabe muy bien lo que está haciendo la inmensa barcaza de combate de los Portadores de la Palabra: está ejecutando las naves de la línea del mismo modo que un verdugo ejecutaría a una fila de prisioneros indefensos.

Él mismo lo ha hecho. Fue en el muelle orbital de Farnol, después del sometimiento de Iphigenia. Hizo avanzar al *Santidad de Saramanth* a lo largo de los pantalanes y destruyó a las naves enemigas capturadas para que no pudieran ser reactivadas y utilizadas. Fue una tarea ingrata y carente de toda elegancia, absolutamente pragmática. Era demasiado peligroso dejar a esas naves intactas.

Como capitán, como persona que ha dedicado toda su vida al servicio de grandes naves estelares, jamás ha disfrutado de las misiones de destrucción de naves capturadas.

¿Por qué le da la impresión de que la *Infidus Imperator* está disfrutando de ello?

Hommed no deja de gritarle al personal del puente de mando exigiendo lecturas de energía, de armas, de escudos, de datos… cualquier cosa que le puedan dar. El *Santidad de Saramanth* estaba atracado en muelle frío, con los impulsores completamente apagados. En el mejor de los casos, tardaría cincuenta minutos en conseguir que la nave se encontrara en estado operativo.

Se puede decir lo mismo de toda la flota. Las naves estelares de Ultramar estaban ancladas en órbita alta en situación de muelle frío mientras se producía la reunión de todas las fuerzas de combate. Todos sus generadores de energía estaban al mínimo, con la potencia necesaria sólo para las tareas de mantenimiento y los sistemas de carga y de embarque de las diferentes cubiertas. Ninguna de las naves necesitaba tener listos los impulsores, o las armas o los escudos. Todas se encontraban bajo la tutela protectora de la red de armamento del planeta.

—¡Energía! ¡Quiero energía! —aúlla.

—La potencia aumenta, mi capitán —le contesta el contramaestre.

—No lo bastante rápido. ¡Necesito estar ya en estado operativo!

—La sala de generadores informa de que es imposible aumentar la potencia con mayor rapidez que…

—¡Dile a esos cabrones de la sala de generadores que quiero potencia, no excusas!

No hay tiempo. La *Infidus Imperator* se acerca. Sea lo que sea lo que ha ocurrido, sea cual sea la atrocidad que se ha producido, está claro que las naves de la XVII creen que se trata de un ataque, y también está claro que consideran una amenaza a las naves de Ultramar. Están acabando de forma preventiva con todas las que pueden, acabando con todas antes de que…

Hommed se detiene. Se obliga a sí mismo a despejarse la mente un momento. Se da cuenta de lo afectado que está por el pánico y la tremenda tensión. Todo el mundo lo está. El puente de mando que lo rodea es una locura. Una cabeza que piense con claridad es la única esperanza que tiene de salvar la situación, de salvar algo, al menos, de esta situación.

La *Infidus Imperator* se acerca. Ese es el problema. Ése es el problema, y no otro. La tres veces maldita *Infidus Imperator* se acerca. Todas las naves tenían desactivados los generadores de energía principales en el momento del ataque, y por eso ahora mismo están todas sin defensas y sin escudo.

Sin embargo, la *Infidus Imperator* se acerca. Se mueve. Lo mismo hacen otras naves de la flota de los Portadores de la Palabra. No se trata de que hayan respondido con rapidez. No se trata de que estén disparando al azar contra objetivos imaginarios antes de descubrir qué es realmente lo que está pasando.

Es el hecho de que se estén moviendo.

No tenían los generadores apagados. Estaban amarrados en muelle caliente.

Sabían lo que iba a ocurrir.

Estaban preparados.

—Esos… ¡cabrones! —murmura.

La *Infidus Imperator* se acerca. No deja de disparar andanadas feroces y destructivas. Toda la línea de naves ancladas se ha convertido en una franja de llamas multicolores. Cada andanada provoca que los sensores gravimétricos se compensen y preparen a la nave para el lanzamiento de esa colosal potencia de fuego.

Cada andanada asesina a otra nave indefensa.

El *Constelación de Tarmus* desaparece en mitad de un trueno de calor y de metal.

La *Infidus Imperator* se acerca.

—¿Potencia? —pregunta Hommed. El contramaestre hace un gesto negativo con la cabeza.

La *Infidus Imperator* se estremece y dispara otra andanada. Es la potencia de fuego suficiente para quemar y reventar una luna.

El *Santidad de Saramanth*, que recibe la andanada en mitad del casco, revienta por completo.

[MARCA: -0.17.01]

La magos Meer Edv Tawren capta sus propios niveles hiperelevados de adrenalina. Ha sobrevivido a la gran mortandad que ha azotado la torre de vigilancia. Hesst la ha salvado. El procedimiento operativo básico la ha salvado.

No quiere pensar en esa ironía. Esa casualidad. Esa ternura.

Hay demasiadas cosas por hacer. Se encuentran en mitad de una crisis increíble. De un desastre. Tiene que salvar la situación.

Tiene que salvar a Hesst.

Tanto los sistemas de los ascensores como los de las plataformas elevadoras de la torre están averiados. Se levanta el reborde de la larga túnica que lleva puesta y sube a la carrera la escalera de caracol principal. El aire está cargado de humo. El zumbido de las alarmas. Le llega el eco de voces arriba y abajo. En el exterior, el cielo muestra una luminosidad antinatural.

Pasa corriendo al lado de servidores mecánicos que se tambalean desorientados arrastrando tras de sí cables arrancados de los que escapan fluidos. Algunos se han derrumbado ya. Algunos gimen o repiten una y otra vez secuencias de sus datos favoritos igual que si fueran canciones infantiles. Algunos se dan cabezazos contra las paredes de la escalera.

Datos tóxicos. Muerte por datos. Sobrecarga.

«Que Hesst esté vivo, por favor».

Él sí estaba conectado. Habrá sufrido el grueso de la onda de choque… «No pienses en eso. Sube arriba de una vez».

Tropieza con el cuerpo tirado en el suelo de un servidor de nivel superior. Una mano la agarra del brazo para ayudarla a mantener el equilibrio.

—No se caiga, magos —le dice una voz no artificial.

Tawren alza la mirada y ve el rostro amenazante de Arook Serotid, el jefe de las brigadas skitarii de defensa de la torre. Arook es una criatura modificada para hacer la guerra, no para procesar datos. Su recargada armadura es en parte ceremonial y en parte ritual, una recreación barroca de los tiempos en los que eran frecuentes las decoraciones amenazantes y las posturas atemorizadoras.

—Por supuesto, no voy a hacerlo —le responde ella.

El skitarii la ayuda a subir por la escalera apartando a los servidores ciegos y tambaleantes que encuentra en el camino. Es un metro más alto que ella. Sus ojos son

unas rendijas hololíticas de color carmesí en su visor de cobre. Tawren se fija en que una de ellas está parpadeando.

—Hemos sufrido un impacto —declara el skitarii.

—Una onda de choque de datos de nivel máximo. Un síndrome de flujo hipertraumático de entrada de datos.

—Es peor que eso —le aclara él—. Se han producido explosiones en la órbita. Hemos perdido naves y muelles orbitales.

—¿Un ataque?

—Eso me temo.

Ambos están utilizando la voz humana. Le duele darse cuenta de eso. Es muy lenta, hay que esforzarse mucho. No hay canto, ni descargas de datos. No hay transmisiones simultáneas e inmediatas de ideas y de datos. No cree haberle hablado nunca a Arook con esa voz, y está claro que él tampoco está acostumbrado a hacerlo.

Sin embargo, ese esfuerzo es necesario. Ambos se encontraban aislados de la onda de choque de datos. Deben mantenerse aislados.

—Necesito llegar al servidor principal —le explica a Arook.

El skitarii asiente. El mismo ojo rojo sigue parpadeando. ¿Una avería? Arook ha sufrido algunos daños. Como todos los skitarii, estaría conectado a la noosfera, por lo que la onda de choque de datos le habría impactado como a todos los demás. Sin embargo, los skitarii disponen de su propio colector de emergencia, un sistema de apoyo para crisis. Arook había sido herido por la onda de choque de datos, pero había cambiado al sistema codificado militar de su brigada.

Encabeza la subida por la escalera.

—¿Habéis sufrido daños, magos? —le pregunta por encima del hombro.

—¿Qué?

—¿Estáis herida, magos?

—No. La onda de choque de datos no me afectó, estaba desconectada.

—Fuisteis muy afortunada.

—Así es. Había un problema con un código corrupto. El servidor Hesst anuló el modo discrecional para solucionarlo.

Arook la mira. Su visor se parece al pico de un ave rapaz. El tronco superior y los hombros son enormes, como los de un simio toro. El skitarii lo comprende. Se trata de un simple procedimiento de protocolo. Cuando se enfrenta a un posible problema importante provocado por un código corrupto, cualquier servidor ordena a su

segundo al mando que se desconecte para que no haya peligro de que ese mismo segundo al mando quede infectado por el código corrupto. Se trata de una medida de seguridad operativa. Ha salvado a Tawren de algo mucho peor que una simple infección de código corrupto.

—¿Es posible que el código sea el origen del problema? —le pregunta Arook.

Tawren ya ha pensado en eso. Un fallo grave en la noosfera provocado por una corrupción crítica de código… quizá podría haber causado una serie de colisiones orbitales o accidentes. Quizá incluso podría haber provocado que la red de armamento del planeta disparara contra objetivos equivocados, o que las armas de una nave se activaran por error.

Llegan a la cubierta de mando. Hay una leve capa de humo en el aire. Los técnicos se esfuerzan por liberar a los moderati heridos de los receptáculos amnióticos rotos. Los servidores de menor rango cuelgan inertes sostenidos sólo por los manojos de cables que los conectan. Las pantallas chasquean cargadas de ruidos de estática.

Hesst se encuentra derrumbado sobre su plataforma.

—¡Quitaos de en medio! —grita Tawren, apartando a manotazos a los servidores y operarios sensores titubeantes que la rodean.

Tiene un charco de fluido oscuro al lado de la cabeza. Le llega el olor a hormonas tóxicas y a sustancias químicas derramadas que le han quemado la corriente sanguínea y le han reventado las venas.

—Debemos desconectarlo —indica Tawren.

Arook asiente.

Un servidor tecnogrado barbota algo en código binario.

—¡Con la voz, maldita sea! —le replica Tawren—. La noosfera se ha desconectado.

—Desconectar al servidor podría provocarle un trauma cerebral extremo —chasquea el tecnogrado—. Necesitamos un equipo cibercirujano que lo desconecte de su enlace permanente de la unidad principal de instrumentación.

—Se muere —indica Arook cuando baja la mirada al servidor.

El skitarii ha visto la muerte muchas veces, así que sabe lo que está viendo.

—Está gravemente herido —chasquea el tecnogrado—. Una desconexión realizada por expertos quizá podría salvarlo, pero…

—Lo entendemos —lo corta Tawren, y mira al skitarii—. Necesitamos a los especialistas. Si existe alguna probabilidad de salvarlo, tenemos que aprovecharla.

—Por supuesto.

Tawren se arrodilla al lado de Hesst y se mancha de sangre la túnica.

—Estoy aquí, servidor, estoy aquí —le dice—. Soy Meer Tawren. Debes aguantar. Estoy preparada para relevarte, pero necesitamos un equipo quirúrgico. Aguanta.

Hesst se estremece y murmura algo.

—Tú aguanta. Estoy aquí —le repite ella.

—Desconéctame —gorgotea Hesst, y se mancha de sangre la barbilla.

—Servidor, antes necesitamos un equipo quirúrgico. Se ha producido un incidente grave.

—Yo no importo. La red defensiva está desconectada. Desconectada, Tawren. Desconéctame y ocupa mi lugar. Tienes que comprobar si eres capaz de reiniciarla.

—Espera —lo tranquiliza ella—. Los cirujanos no tardarán en llegar. Espera.

—¡Ahora!

—Servidor, morirás.

Hesst parpadea débilmente.

—No me importa. No importa. Yo no importo. Las biomáquinas orbitales están desconectadas, Meer.

Tawren abre los ojos de par en par. Luego mira a Arook.

—Están desconectadas —insiste Hesst con la voz convertida en un suspiro—. Tienes que conectarte, Meer. Tienes que sustituirme, conectarte, y ver lo que puedes salvar. Tienes que ver cuánto control se puede restablecer.

—Servidor…

—Tienes que reconstruir la noosfera. Sin la red, Calth está indefenso.

Tawren mira los gruesos cables que forman su enlace permanente con la unidad principal de instrumentación. Están enrollados en el suelo, bajo él, igual que si fuera una serpiente constrictora muerta. Está segura de que no podría desacoplárselos sin matarlo. Sobre todo si se tiene en cuenta el débil estado en que se encuentra.

Uno de los operarios sensores lanza un grito.

Todos alzan la vista.

De las nubes surge una lluvia de escombros procedentes de las explosiones orbitales. Los primeros trozos de metal caen al otro lado del valle del río dejando unas estelas de fuego a su paso, igual que si fueran meteoritos. Los ve estrellarse contra el agua y formar columnas de vapor o atravesar los tejados de Kalkas Fortalice. Algunos trozos de mayor tamaño impactan como cohetes y hacen estallar los edificios. Algo

choca contra una de las ventanas del nivel de la cubierta de mando y agrieta el cristal blindado.

El granizo de escombros no es más que el comienzo. Empiezan a caer objetos de mayor tamaño. Trozos de nave. Trozos de estaciones orbitales. Trozos de muelles.

Tawren lo ve antes que los propios operarios sensores. El crucero pesado *Antrodamicus*, con un tamaño de doce kilómetros de proa a popa, se desploma hacia atrás cruzando la atmósfera desde su dique seco reventado y envuelto por una nube de restos. Cae de un modo lento y majestuoso, igual que si se derrumbara la ladera de una montaña.

Cae de popa hacia Kalkas Fortalice y hacia donde ellos se encuentran.

[MARCA: -0.16.11]

—¡No me importa lo que no hay, muéstrame lo que hay! —ruge Marius Gage.

Zedoff, el capitán del *Honor de Macragge*, comienza a discutir de nuevo.

—Muéstraselo —retumba una voz.

Guilliman está en el puente de mando.

—O mejor aún, muéstramelo a mí —gruñe.

—¡Informes de situación! ¡Todo lo que tengáis! —le grita Zedoff a su tripulación.

El impacto ha ocurrido hace menos de dos minutos. Las pantallas de la nave insignia están en blanco. No hay datos, ni conexión noosférica, ni contacto con la red defensiva. Los pocos mensajes que se intercambian son una barahúnda de voces gritando.

—Estamos ciegos —le dice el señor del Primer Capítulo al primarca.

—¿Algún impacto en la órbita? —pregunta Guilliman.

Le lanza una ojeada al magos Pelot, que está en el suelo de la cubierta sufriendo alguna clase de ataque. La mayor parte del personal restante del Mechanicum no se encuentra mejor.

Los tripulantes comienzan a entregarle placas de datos al primarca. Revisa los fragmentos de escaneos del registro. Gage sabe que Guilliman está uniendo todos los datos en la cabeza. Una línea de datos allí, el último registro aquí, una pictografía, el escaneo más reciente de un auspex…

—Creemos que algo se estrelló contra los muelles —dice Gage—. Los sensores están desconectados y las pantallas apagadas.

—Utiliza el cerebro, Marius —le replica Guilliman. Se vuelve hacia la tripulación del puente de mando—. ¡Abrid los cierres blindados! ¡Todos! ¡Los de todos los ventanales!

Los sistemas servomotorizados comienzan a abrir los cierres blindados que han aislado los enormes paneles de cristalflex del puente. Algunas de las correderas protectoras de las paredes hay que abrirlas a mano para reiniciarlas. Los auxiliares del puente se apresuran a buscar las manivelas de cigüeñal.

El cierre principal se abre poco a poco. Una luz de una cualidad alarmante, desigual y parpadeante, comienza a entrar a través del hueco.

—En nombre de Terra… —musita Gage.

—Capitán —llama Guilliman al mismo tiempo que se vuelve hacia Zedoff—. Sus

prioridades son las siguientes: restablecer toda la energía, activar los escudos, recuperar la capacidad sensora, restablecer las comunicaciones. Infórmeme cada vez que consiga cada uno de esos puntos, y si cualquiera de ellos va a tardar más de cinco minutos, quiero que me comunique una estimación ajustada de cuándo se va a lograr.

—Sí, señor.

—En cuanto restablezca las comunicaciones, quiero contacto inmediato con el comandante de cada una de las naves de la línea, el servidor de la torre de vigilancia, los comandantes en tierra, los jefes de las estaciones orbitales, por no mencionar a mi querido hermano. Después…

Se calla al oír cómo Gage maldice.

Los cierres se han elevado lo suficiente como para que ya se pueda ver fuera. El puente de mando queda bañado por la luz de las llamas. Se ve toda la superficie iluminada del planeta, la amplia y gigantesca destrucción explosiva de los muelles principales de Calth. Allá donde miran ven naves incendiadas. Algunas se estremecen y explotan, igual que proyectiles que se han dejado demasiado cerca de un fuego.

Es una imagen que Roboute Guilliman jamás olvidará. Es mucho más terrible que nada de lo que se imaginó después de que la onda de choque lo sobresaltara en su compartimento y lo hiciera salir corriendo hacia el puente de mando.

Está a punto de empeorar.

—Hay naves disparando —dice al mismo tiempo que señala un parpadeo luminoso.

—Sin duda hay naves disparando —confirma Zedoff con voz entrecortada.

—¿Quién demonios está disparando? —se pregunta Guilliman—. ¿Y a qué demonios le están disparando?

No espera a que le respondan. Se dirige a grandes zancadas hacia la consola principal de detección y quita de en medio a los sorprendidos oficiales que se encuentra en su camino. Están tan boquiabiertos con la escena que se ve al otro lado de los ventanales que se apartan tambaleándose hacia un lado como si fueran sonámbulos.

—¿Algo en el auspex? ¿Algo en algún sensor? —pregunta Guilliman.

Uno de los oficiales de detección recuerda ante quien se encuentra.

—El pulso —dice. Carraspea—. El pulso electromagnético, mi señor. Nos ha dejado incapaces de ver nada de momento. Los programas de recuperación automática tardarán…

—Cierto tiempo —Guilliman termina la frase por él.

—Podríamos… —continúa con un tartamudeo el oficial—. Es decir, podría autorizar un reinicio de los sistemas de detección, pero eso quizá podría reventar la conexión.

—Y entonces lo perderíamos todo y tendríamos que pasar un mes en el dique seco para que repararan todos los sistemas.

—Así es, mi primarca —le responde el oficial.

—Hazlo de todas maneras —le ordena el primarca. El hombre titubea.

—Por lo que más quieras, date prisa —le susurra Gage.

El oficial se pone de inmediato a la tarea.

—Si esto es una batalla y perdemos los sistemas de detección, no serviremos para nada —dice Gage en voz baja.

—Ahora mismo ya no servimos para nada —le responde Guilliman. Contempla la visión que se extiende ante él y absorbe todos los detalles que puede. Ya ha archivado mentalmente los nombres de las numerosas naves que están incapacitadas o directamente destruidas—. Las naves que disparan… Se encuentran en el lado diurno meridional. Bastante cerca, además. El ataque no procede del espacio exterior. Se está llevando a cabo entre las propias naves ancladas.

Gage no dice nada. No está seguro de cómo el primarca ha logrado determinar todo aquello a simple vista, en aquel paisaje espacial, a esa distancia y partir de las nubes de gas ardiendo, de los destellos de energía y los centelleos de luz dispersos.

—Creo que así es —confirma Zedoff, que está más acostumbrado a contemplar algo así desde el ventanal de observación de un puente de mando—. Creo que tenéis razón, mi señor.

—Puede que alguien se haya precipitado al disparar —sugiere Guilliman—. Que haya disparado porque cree que se encuentra bajo ataque.

—Es que quizá se trata un ataque —apunta Gage.

Guilliman hace un gesto de asentimiento sin dejar de mirar lo que ocurre.

Su tranquilidad casi es terrorífica. Gage es un individuo sobrehumano, creado y entrenado para no conocer el miedo. La aceleración de sus dos corazones y el aumento del nivel de adrenalina no es más que una respuesta a la situación, una disposición que lo prepara para actuar de un modo más veloz y eficiente.

Sin embargo, Guilliman se encuentra en un nivel completamente distinto. Está contemplando cómo se produce una catástrofe de proporciones críticas en uno de sus

planetas más queridos: la terrible pérdida de unas instalaciones portuarias vitales, los daños colaterales, la destrucción de las naves, una parte importante de la flota gravemente dañada, los puntos de la superficie del planeta afectados por la caída de los escombros espaciales…

Incluso en el caso de que se trate de un accidente, se trata de un acontecimiento terrible, y más en un día como hoy, cuando puede conseguir tanto prestigio y tantos beneficios como estadista.

No se trata de un accidente. Gage sabe en sus entrañas que no ha sido eso. Y sabe que el primarca también lo sabe.

Pero el primarca lo está teniendo todo en cuenta, como si estuviese planeando su próximo movimiento en un juego de regicida.

—¡Ese auspex, de prisa! —grita Gage.

—Activa el altavoz de los comunicadores —le dice Guilliman al capitán.

—Es un galimatías, mi señor…

—Hazlo.

El enorme puente de mando se ve sacudido por una tremenda cacofonía chillona. Estática, ruido de impulsos electromagnéticos, aullidos de código máquina, voces. Los mensajes se superponen unos a otros, hay interrupciones, distorsiones, señales defectuosas. Da la impresión de que todo el universo les está gritando. Las únicas voces que Gage es capaz de distinguir con claridad son los gritos pidiendo socorro, pidiendo respuestas, pidiendo permiso para abandonar la órbita o para abrir fuego.

Gage observa cómo Guilliman lo escucha todo.

—No están hablando —dice finalmente el primarca.

—¿Cómo, mi señor?

Guilliman sigue escuchando con atención. Está extrayendo hasta el más mínimo detalle de esa barahúnda.

—No están hablando —repite el primarca.

—¿Quiénes no están hablando? —le pregunta Gage.

—Los Portadores de la Palabra. Todas las comunicaciones son nuestras.

—¿Cómo lo sabéis?

Guilliman se encoge levemente de hombros sin dejar de escuchar los mensajes. Está reconociendo los nombres de las naves, las voces, los numerales de las quillas, los códigos de transmisión. Ojalá el Mechanicum fuera capaz de diseñar una biomáquina la mitad de eficiente que la mente de Guilliman.

—Somos nosotros quienes estamos pidiendo ayuda, pidiendo aclaraciones de la situación. Somos nosotros los que pedimos órdenes, permiso para responder a los disparos. Somos los únicos que estamos muriendo. —Mira a Gage—. Son los Portadores de la Palabra los que están disparando contra nosotros.

—No. Sencillamente, es que no…

Guilliman lo hace callar.

—Sea lo que sea, haya pasado lo que haya pasado, creen que se trata de un ataque, y creen que nosotros formamos parte de ese ataque. Marius, todo lo que creían sobre nosotros parece haberse hecho realidad de repente, y están disparando contra nosotros.

El primarca se vuelve hacia Zedoff.

—Olvídate del auspex. Activa el proyector hololítico y ponme en contacto con Lorgar. Nada tiene más prioridad que eso.

[MARCA: -0.16.05]

El primer objeto se dirige contra el suelo. Es un trozo de escombro espacial. Oll Persson no sabe qué es exactamente, y apenas le importa. Un trozo de nave. Un resto de una estación orbital.

Tiene el tamaño de un habitáculo. Baja cruzando el cielo en llamas en un ángulo de cuarenta y cinco grados. Brilla al rojo blanco, igual que un meteorito. Se estrella contra el suelo igual que un misil.

Impacta contra las tierras bajas llenas de matojos que se encuentran al otro lado del estuario. La onda expansiva provocada por el impacto los lanza a todos al suelo. La yerbanegra del campo que los rodea queda arrancada como paja seca. El calor y el tremendo viento hacen rodar a Oll y a los cosechadores. Luego llega el polvo y la tormenta de partículas de pequeño tamaño. Por último, la lluvia. La lluvia está caliente hasta el punto de quemar. Es el agua del río convertida en vapor por el impacto que se condensa de repente.

Un segundo después de la lluvia, otros pocos millones de litros de agua de río los golpean. El impacto ha sacado al río de su lecho y ha provocado una ola de dos metros de alto que cruza las tierras de Oll Persson.

—¡Arriba! —les grita a sus trabajadores—. ¡Levantaos y echad a correr!

La ola se lo traga y lo envuelve por completo.

Se golpea contra un poste, se agarra a la madera tosiendo y medio ahogado, medio arrastrado hacia un lado por la tremenda ola, y luego hacia otro cuando el agua retrocede con una fuerza absorbente.

Hay más objetos que se estrellan. Otros dos grandes trozos de escombros impactan como misiles contra el otro lado del río. Unas enormes columnas de fuego se elevan hacia el cielo. Por todas partes caen también trozos de menor tamaño, como bombas, como proyectiles lanzados por las piezas de artillería ligera de campo. Abren agujeros en el suelo con un sonido parecido al estallido de las granadas, explosiones de barro y agua y vegetación destrozada. Zumbido y silbido, retumbar, estremecimiento de suelo, chorros de barro. Tiene la sensación de encontrarse de nuevo en Chrysophar, en aquella última campaña infernal. También siente como vuelven los viejos miedos, y le reza a su dios. Tiene los pulmones llenos de agua. Está cubierto de barro, de barro negro, de esa fértil tierra negra aluvial.

El retumbar se asemeja al de los cañones de las montañas Krasentine. Una

explosión que resuena como hojas de papel que chasqueasen al viento. El estremecimiento en el interior del tórax cuando la onda expansiva te alcanza y hace que te retiemble el diafragma.

«Dios, querido Dios, déjame vivir, déjame vivir, soy tu servidor…»

No son obuses. No son obuses disparados por las piezas de artillería de campo protegidas en reductos de sacos terreros. No son obuses. No se nota el hedor a fyceleno. Pero es igual de malo.

Vuelve a lloverles encima, pero esta vez lo que llueve son restos ardientes. Es una granizada mortífera. Cada impacto es igual que una bomba.

—¡Poneos a cubierto! —les grita Oll.

«Qué estupidez. Qué estupidez. ¿Dónde vamos a ponernos a cubierto ante algo así? El cielo se desploma sobre nuestras cabezas».

Algunos de los trabajadores ya están muertos.

Ve a un hombre que se agarra el muñón chorreante de sangre de un brazo mientras se retuerce en el lodo negro y no deja de chillar. Ve pedazos de una mujer que le gustaba bastante y que sobresalen del borde de un cráter humeante. Ve a un chico muerto, aplastado, y a otro que se arrastra por el suelo con las piernas amputadas.

Igual que en Krasentine, exactamente igual que en Krasentine. Las montañas. Vino a Calth para dejar atrás aquella vida, pero esa vida lo ha encontrado de nuevo.

Algo que brilla como una estrella fugaz se estrella contra una de las plantas de fusión de Neride y el suelo salta literalmente a sus pies.

Esta vez la ola tiene cuatro metros de alto y parece una pared de rococemento.

[MARCA: -0.16.03]

La senescal Arbute recupera la conciencia. Mira a Ventanus como si el capitán la hubiera atacado. Tiene un rasguño en la mejilla y se agarra el torso con las dos manos. Tiene algunas costillas rotas.

—¿Qué… qué es lo que ha hecho? —le pregunta.

La senescal sigue sin tener ni idea de lo que ha ocurrido.

—Escúcheme —le dice Ventanus. Se arrodilla delante de ella, pero sigue siendo más alto que la mujer a pesar de eso—. Senescal, escúcheme. Vamos a encontrarle ayuda médica y…

—¿Por qué me ha hecho esto? ¡Me ha herido!

—Senescal, debe escucharme. Se ha producido…

«¿Qué es lo que ha ocurrido, capitán Ventanus?»

«¿Qué es lo que debería decirle?»

La traslada hasta la protección que ofrece el paso subterráneo de una senda. Las baldosas están frescas, pero les llega el calor de los incendios que se han producido al nivel del suelo. La luz indirecta que entra en el paso subterráneo es de un color naranja parpadeante.

—¿Qué es lo que ha pasado? —pregunta la senescal, quien empieza a darse cuenta de la gravedad de la situación.

Selaton se les acerca dirigiendo un grupo de personal de la senescal y unos cuantos trabajadores de los muelles. Todos están ensangrentados y aturdidos. Uno de ellos está herido de gravedad.

—No puedo ponerme en contacto ni con la compañía ni con el capítulo —le informa Selaton—. Las comunicaciones están achicharradas.

Ventanus asiente. Lo que necesitan ahora mismo es información. La Información es victoria. Para conseguirla tendrán que tener acceso a un transmisor de elevada potencia, un comunicador principal, algo lo suficientemente robusto como para resistir y sobrevivir al choque electromagnético.

Oye un ruido. Algo hace vibrar el rococemento bajo sus pies. Se dirige hacia la entrada del paso subterráneo.

El cielo es una tormenta de fuego, rojiza y brillante, que se ve cruzada y salpicada por franjas de un color amarillo cegador y manchas anaranjadas. También se ven relámpagos, unas descargas eléctricas gigantescas. Cae una lluvia de restos ardientes.

Da toda la impresión de que se han visto atrapados en una lluvia de meteoritos.

El espaciopuerto es un caos. Varias partes de las instalaciones, sobre todo los mástiles y las pasarelas superiores, se han visto dañadas por la furia del viento huracanado o la lluvia de restos. El calor arrasador y la sobrepresión han derribado grúas, andamios, descargadores y torres de iluminación. Unas gruesas columnas de humo negro se elevan desde los depósitos de promethium y las refinerías destrozadas.

Muchas aeronaves de carga, incluidos dos transportes pesados, han caído derribadas por la onda expansiva, y se distinguen los puntos donde se han estrellado por las llamas. El personal de tierra corre en todas direcciones. Ventanus ve a los equipos de socorro y a los de extinción de incendios, todos confusos y aturdidos. Ve cuerpos que yacen en el suelo.

El ruido lo provoca una aeronave de transporte pesado. Pasa a baja altitud dejando tras de sí una estela de humo y de llamas, a tan poca altitud que Ventanus siente la necesidad de agachar la cabeza. De su fuselaje se desprenden trozos metálicos. La aeronave se esfuerza por elevarse, pero no va a conseguir impulso suficiente para ello. Dos fragmentos convertidos en misiles procedentes de la órbita del planeta se estrellan contra su parte posterior, donde explotan y hacen que se tambalee en pleno vuelo.

Cae en picado, sin que los motores dejen de aullar mientras la tierra retiembla, y desaparece de la vista detrás de una enorme colmena de habitáculos y de los muelles exteriores.

Se produce un destello de luz. Nota el impacto. ¿A qué distancia? ¿A seis kilómetros? ¿Siete? Parece un terremoto. El aire se vuelve granuloso y la vibración es tan intensa que la visión se le emborrona durante un segundo.

Arbute grita a su espalda. Es un grito tan repentino que sobresalta un poco a Ventanus. Se le ha acercado cojeando para reunirse con él en la entrada del paso subterráneo, y acaba de ver todo lo demás.

—¿Qué es esto? ¿Qué está pasando?

—Tranquilícese, por favor —le dice Selaton, que acaba de llegar a la altura de los dos.

—¿Es un ataque? —insiste Arbute.

El calor es muy intenso. El olor a quemado es seco y cáustico. La senescal tiene que protegerse los ojos con una mano a causa del brillo tan intenso. A ellos no les hace falta.

—No. Es un accidente. Tiene que serlo —declara Selaton.

Ventanus no sabe qué decir.

—¡Señor!

Ha aparecido un ultramarine, y éste, a su vez, también los ha visto. Lo acompaña un grupo de combate. Es Amant, un jefe de escuadra de la 7.ª Compañía.

—¿Sabes qué ha ocurrido? —le pregunta Ventanus.

—No, mi capitán.

—¿Cuántos sois?

—Tengo a mi mando tres escuadras con la misión de proteger el espaciopuerto —le informa Amant—. No podemos encontrar ni ponernos en contacto con nuestro sargento.

—¿Tenéis comunicación?

Amant niega con la cabeza.

—No funciona nada.

—Hay una estación de escucha en el otro extremo de la pista —dice Arbute.

Ventanus se vuelve para mirarla. La senescal se apoya en el brazo de Selaton para ponerse en pie, pero tuerce la boca en un gesto de dolor.

—¿Una estación de escucha?

—Forma parte del sistema de control de tráfico original del espaciopuerto, anterior a las mejoras y actualizaciones. Es antigua, pero tiene unos emisores muy potentes.

Ventanus le hace un gesto de asentimiento.

—Bien. Vamos a enterarnos de qué es lo que está pasando.

—Quizá podremos saber también algo sobre esos disparos —comenta Amant.

—¿Qué disparos? —le pregunta, sorprendido, Ventanus.

—Hemos recibido informes de disparos a lo largo del perímetro occidental, señor —le explica Amant—. Creo que lo más probable es que se trate de una carga de munición que ha estallado debido al calor, pero todavía no me lo han confirmado.

—En marcha. Y rápido —ordena Ventanus—. No creo que esto haya sido un accidente.

En cuanto lo dice, se arrepiente de haberlo hecho.

—¿Por qué no? —le pregunta Selaton.

—Porque soy un pesimista —le responde Ventanus.

Selaton lo mira fijamente. Entre los dos ayudan a caminar a la senescal.

—Mira, yo hubiera sido incapaz de provocar semejante desastre en el sistema de transporte de Calth incluso si lo hubiera intentado —le explica a su sargento.

Amant los mira a su vez.

—Por supuesto que se trata de un accidente. ¿Qué otra cosa iba a ser si no? —les dice.

Ventanus no lo escucha. Siente un temblor en el aire.

Todo se vuelve negro. Una inmensa sombra los ha cubierto. Oye a Arbute y a sus asistentes gritar presas del terror.

Una nave cae de popa a través del cielo. Es un crucero pesado. Gigantesco. Ver algo tan enorme y espacial comparado con la superficie de un planeta da una idea de su escala, y es básicamente algo asombroso. Hace que la nave sea el objeto de mayor tamaño que ninguno de ellos haya visto jamás.

Cae muy lentamente. Se desliza por el cielo, y mientras desciende, va dejando tras de sí los restos que se desintegran del dique seco en el que se encontraba. Da la impresión de que la atmósfera de Calth es un lago profundo y la nave es el tronco de un árbol que se hunde de forma distinguida. Existe una elegancia primigenia en semejante destrucción. El descenso que están presenciando tiene un aspecto mítico. Es igual que si una luna se hubiese desprendido del firmamento. Un dios que hubiera olvidado volar. Es semejante a una de esas caídas que aparecen en las antiguas fábulas. El bien cayendo en el mal. La luz hundiéndose en la oscuridad.

—La *Antrodamicus* —susurra Ventanus, que ha reconocido las líneas de aquella silueta gigantesca.

Parece colgado del cielo, pero en realidad se encuentra a pocos segundos de estrellarse. Va a aplastar el planeta. El fuego de su final arrasará el continente.

—¡Atrás! —empieza a gritar—. ¡Atrás!



TRES

[MARCA: -0.15.50]

El hermano Braellen supone que se van a dirigir hacia la ciudad. El capitán Damocles ya ha ordenado a las dotaciones de los transportes que estén reparadas. Sea lo que sea lo que está ocurriendo, es realmente grave, y los habitantes de Ciudad Numinus van a necesitar ayuda. Control de desastres. Cierres de seguridad. Desde las colinas Ourosene probablemente no tardarán más de dos horas en llegar hasta allí.

Nadie se comunica para dar órdenes. En realidad, nadie se comunica en absoluto. No existe coordinación alguna.

Así pues, el capitán es la máxima autoridad de la que dispone la 6.ª Compañía. A Braellen le parece bien. Avanzarán, se desplegarán y asegurarán la zona. Rescate y aseguramiento de la zona. Los han entrenado para eso.

¿Y si no se trata de un accidente, sino que es un ataque…? También los han entrenado para eso.

Piensa que cuando la situación cambia, sus planes cambian con ella.

Comienzan a llover tanques de batalla.

El primer impacto es surrealista. Braellen lo ve con toda claridad. Es un tanque superpesado de la clase Shadowsword. Está prácticamente intacto a excepción de una cadena suelta en la parte posterior. Cae del cielo sucio a unos mil seiscientos metros de donde él se encuentra. Las placas de blindaje del casco del tanque tienen un leve brillo rojizo debido al proceso de reentrada en la atmósfera.

Se estrella. El golpe de un martillo pilón. Una luz cegadora. La onda expansiva.

El impacto causa una explosión equivalente a la que provocaría una mina de plasma terrestre primaria. Los hermanos de batalla salen despedidos por los aires como si fueran juguetes. Algunos rebotan contra los transportes o las cargas ya apiladas. La escuadra de Braellen se encuentra en el límite de la onda expansiva. Se mantienen en pie gracias a que sus servoarmaduras se bloquean y se preparan para el impacto al detectar la explosión. Los amortiguadores inerciales chirrían con el esfuerzo. Braellen nota la arenilla y los restos de menor tamaño chocar contra su servoarmadura como una serie de ráfagas de disparos de pequeño calibre.

La onda expansiva pasa de largo y el bloqueo de la armadura se desactiva. La disciplina se relaja durante un segundo. No por el miedo, sino por el asombro. Un tanque no cae del cielo por…

Un segundo tanque sigue el camino del primero. Esta vez es un Baneblade. Gira

sobre sí mismo una y otra vez. Se estrella contra el acuartelamiento de la compañía, situado a un kilómetro hacia el oeste, y el impacto abre un cráter que provoca un corrimiento de tierras en la colina que tiene delante. Lo siguen otros dos, ambos Fellblades, y en rápida sucesión. Uno de ellos aplasta un par de Thunderhawks posadas en la pista de aterrizaje. El otro se estrella justo al otro lado de la pista, en la zona exterior, una fracción de segundo después. También abre un cráter, pero no estalla. Rebota y comienza a desintegrarse. Rebota y atraviesa una fila dispersa de hermanos de batalla. Los derriba y lanza por doquier una lluvia de armaduras rotas y montajes de ruedas.

Siguen cayendo alrededor de ellos. Como bombas. Como un granizo imposible. Como juguetes que salen despedidos de la caja de un niño. Algunos estallan. Otros se parten al chocar y rebotan. Algunos se hunden en el terreno abierto, como balas que entraran en un cuerpo.

Braellen alza la vista hacia el cielo. Casi es azul aparte de las nubes de humo que suben desde la ciudad. Está lleno de objetos que caen: tanques, vehículos de combate blindados, transportes de tropa, contenedores de carga, trozos de escombros. Giran sobre sí mismos en el aire y reflejan la luz del sol. Centellean mientras no dejan de girar, unos con mayor rapidez y otros con más lentitud. Junto a ellos caen fibras metálicas y cenizas. Tramos de cables simples. De alambres. De cables ópticos. Trozos de teclados hápticos. Piezas de placas de datos. Pedazos de cristal y de bronce. Placas de ceramita.

En algún lugar muy por encima de ellos se ha reventado un depósito situado en órbita baja y todo su contenido ha salido desparramado como un tesoro de un saco. El número suficiente de máquinas de guerra y equipo de combate para armar a toda una división se desploma por el cielo para acabar destrozado por la fuerza de la gravedad. Caen desde muy poca altura como para que se consuman. La fricción con el aire simplemente lo calienta todo.

Hacia el oeste, entre aquella lluvia imposible, Braellen capta la centelleante forma en ala delta de un Stormbird que también gira sobre sí mismo mientras cae.

Luego también ve los cuerpos que se desploman por el cielo.

No han soportado la caída tan bien como las piezas de maquinaria. Están completamente abrasados. Se estrellan igual que unos puñados de ramas húmedas y revientan al chocar.

No abren un inmenso cráter y estallan como los vehículos blindados, pero sus

impactos son, de alguna manera, más devastadores.

[MARCA: -0.15.48]

Los operadores sensores de la torre de vigilancia empiezan a gritar. Incluso medio cegados, desconectados y aturdidos por la situación, son capaces de captar la inmensidad de los objetos materiales que se abalanzan hacia ellos, el tremendo flujo de radiación, el impulso, el desplazamiento de la atmósfera, la distorsión de la gravedad.

El *Antrodamicus* se alza amenazante en el cielo torturado. Las descargas eléctricas chasquean a lo largo de todo el casco, pegadas como una telaraña de neón. Atraviesa las enormes cortinas de humo que se extienden horizontalmente desde el espaciopuerto en llamas y divide en dos las brillantes columnas de fuego volcánico que se alzan de una planta de fusión situada en el estuario. Al surgir entre el espeso humo arremolinado se asemeja a uno de aquellos galeones de la Vieja Terra que estuviese a punto de encallar, una gran nave marina, cubierta de mascarones y con una quilla dorada, que atraviesa las olas espumosas para estrellarse contra la orilla.

Llena todos los ventanales de la torre de vigilancia. Es tan alto como ellos, tan grande como ellos. La sensación es igual que si toda una ciudad estuviese colgando de un péndulo y se dirigiese lentamente hacia ellos. Al crucero pesado lo rodea una lluvia artificial de meteoritos. Los pequeños trozos de escombros espaciales brillan con fuerza y avanzan con mucha rapidez comparados con el lento descenso de la nave estelar. Algunos de esos restos se estrellan contra la nave y producen unas florecientes explosiones llameantes. Otros pasan a toda velocidad y se estrellan contra la tierra, la ciudad, el río.

Tawren sabe que cualquiera de esos impactos habría sido otro día cualquiera un desastre, un bloque de habitáculos o una calle completamente destrozados por la gigantesca onda expansiva producida por el impacto.

Hoy no son más que unas heridas leves y sin apenas importancia.

—¡Arook! —grita.

Sostiene en alto un tramo del manojo de cables que conectan de forma permanente a Hesst. Lo hace como si no fuera más que una cuerda de amarre.

El skitarii la mira fijamente. Una de las ranuras ópticas rojas chispea.

Tiene el tulwar en la mano en menos de un segundo. La hoja afilada corta limpiamente el manojo de cables trenzados. Una lluvia de chispas chasquean y brillan. Hesst sufre un tremendo ataque convulsivo.

Arook toma en brazos al servidor y luego se echa el cuerpo tembloroso sobre uno de sus enormes hombros. Agarra con la mano derecha la mano izquierda de Tawren y comienza a correr. A su alrededor, en la plataforma del servidor, los encargados de los sensores y los diferentes magi aúllan y lloran. Algunos ya han echado a correr hacia la escalera. Unos pocos han saltado desde los ventanales destrozados de la torre para acabar con su vida.

Las gigantescas toberas de los impulsores del *Antrodamicus*, frías y negras como la muerte, con sus fuegos apagados, empequeñecen los ventanales y se hacen cada vez más y más grandes.

Hesst ha muerto. Ha dejado de moverse de forma espasmódica. Un fluido sanguinolento le sale de la boca y de la nariz para deslizarse por la placa dorsal pulida del señor de los skitarii. Tawren se recoge la túnica para poder correr, ya que Arook es muy veloz.

¿Adonde espera poder escapar? Confía en él, pero no tiene ni idea de lo que está haciendo. No tiene ni idea de lo que esperaba que hiciera el skitarii cuando le indicó que cortara los cables de conexión. No hay tiempo. No hay tiempo suficiente para hacer nada. ¿Acaso intenta alcanzar el tejado de la torre, las pistas de despegue? ¿Una lanzadera? ¿Un transporte ligero? No hay tiempo suficiente para abrir el sello de la escotilla, y mucho menos para poner en marcha los motores y despegar.

No. No. Se dirige hacia las cápsulas de escape. Existen vainas de conmoción en nichos situados alrededor de la parte superior de la torre. Se construyeron para que los magi de mayor rango descendieran hasta los refugios blindados excavados bajo los cimientos de la torre. Son aparatos muy simples, con unos sencillos mecanismos de contrapeso.

¿Serán suficiente? ¿Tendrán ni siquiera tiempo de alcanzar un bunker? Cualquiera de aquellos refugios sería suficiente para protegerlos de un ataque aéreo, pero ¿de esto? ¡Es toda una nave estelar lo que se está desplomando sobre la ciudad!

Arook abre de un tirón la compuerta de una de las cápsulas. Lanza a Hesst al interior, y luego a Tawren.

El *Antrodamicus* impacta contra el suelo. Lo primero que se estrella es la cola achaparrada, que penetra en la tierra a poca distancia de la muralla norte de Kalkas Fortalice. La quilla y el casco están diseñados para soportar las fuerzas del empíreo. Sólo se deforman levemente por el impacto. El casco sigue enterrándose. La nave estelar, los doce kilómetros en total, sigue moviéndose, deslizándose hacia atrás y

abriendo una hendidura de quinientos metros de profundidad en la superficie del planeta. La quilla parte la tierra como si fuera un gigantesco arado y la empuja hacia cada lado para formar un surco inmenso. El suelo y el subsuelo se desgarran. El surco parte autovías de comunicación y un parque conmemorativo. Choca contra la muralla y la deshace por completo. Sin dejar de deslizarse, el *Antrodamicus* se abre paso demoliéndolo todo a través de la abarrotada ciudad de Kalkas Fortalice, una senda que tiene dos kilómetros y medio de ancho. La lluvia de restos meteóricos sigue cayendo del cielo a su alrededor y no deja de bombardear la ciudad y el paisaje que la rodea. El impacto de la nave estelar empieza a levantar una muralla de polvo más alta que la propia torre de vigilancia, una nube de partículas procedentes de los edificios pulverizados. La corteza del planeta se estremece, una vibración intensa del tipo más apocalíptico. Se oye un aullido desgarrador y chirriante mientras la ciudad y la nave se destrozan mutuamente.

Por fin, la fuerza de la tensión del impacto vence. El *Antrodamicus* comienza a partirse. Todo el casco de la nave se posa por completo, con la quilla contra el suelo, y su inmensa mole se abre a lo largo de la zona central y de la proa. La cubierta exterior del casco se desgarra. Las torres de mando y los mástiles de comunicación se doblan y se quiebran. Los restos del andamiaje del dique seco, que lo envuelven como un collar, se desprenden. Empiezan a sacudirla una serie de explosiones internas. Las secciones superiores del blindaje vuelan por los aires. La nervadura interna de la nave queda a la vista, silueteada por la luz que emite el combustible nuclear del núcleo del crucero.

Y sigue moviéndose. Sigue rasgando la tierra deslizándose hacia atrás, desintegrando, dividiendo a la ciudad por la mitad, arrancando torres de habitáculos y conglomerados de colmena, aplastando cúpulas y palacios. La onda expansiva del impacto, semejante a un terremoto, está derribando zonas de Kalkas Fortalice que la nave ni siquiera ha tocado.

La torre de vigilancia orbital se estremece cuando la creciente vibración empieza a superar su integridad estructural. Empiezan a desprenderse piezas que caen al suelo. También comienza a tambalearse, igual que un árbol bajo la fuerza de un huracán.

Cuando la popa de la nave, que sigue deslizándose, finalmente alcanza la torre y la derriba, llega tarde, porque ya estaba desplomándose por sí sola.

El *Antrodamicus* se hunde con tanta fuerza en el suelo que no queda absolutamente traza alguna de su orgullosa estructura.

[MARCA: -0.14.20]

En Barrtor sienten retumbar la tierra bajo las botas de plastiacero. Es la réplica de un temblor. El sistema tectónico de Calth se estremece debido al inmenso impacto. Los árboles del bosque se sacuden y dejan caer una lluvia de hojas sueltas.

—¿Teoría? —pregunta Phrastorex.

Ekritus se mantiene absolutamente tranquilo y concentrado.

—Un incidente orbital grave. Un accidente o un ataque. Una pérdida considerable de la flota, una pérdida considerable de infraestructuras de apoyo, daños colaterales de un nivel catastrófico en la superficie del planeta debido a la destrucción orbital…

Se calla un momento y mira a Phrastorex.

—El espaciopuerto está destruido. Se han perdido todas las comunicaciones. No existe conexión alguna con la flota. No existe conexión alguna con las restantes unidades en la superficie del planeta aparte de aquella que podamos establecer nosotros mismos. No disponemos de flujos de datos. No se puede establecer una estimación del tipo o de la extensión del problema.

—¿Práctica?

—Es obvio —responde Ekritus.

«¿Lo es?», piensa Phrastorex.

—Lo reunimos todo. Todo lo que tenemos. Tu compañía y la mía, ejército, el Mechanicum, la XVII. Todo lo que esté a éste lado del río y siga intacto. Lo reunimos y nos replegamos hacia el este, hacia la provincia Sharud. Del cielo está cayendo un infierno, y este planeta no deja de girar, Phrastorex. Si nos quedamos aquí con la boca abierta, podríamos acabar en mitad de un bombardeo de escombros, o en algo peor. Salvemos todo lo que podamos de este punto de reunión y marchemos hacia el este para alejarnos del peligro, para que nuestras fuerzas se mantengan intactas y preparadas para el combate.

—¿Y qué ocurre si se trata de un ataque? —inquiere Phrastorex.

—¡Pues que entonces estaremos preparados para el combate! —le replica Ekritus.

Phrastorex asiente. Su instinto lo impulsa a correr hacia el peligro, hacer caso omiso del miedo y a lanzarse hacia el infierno, pero sabe que el capitán más joven tiene razón. Tienen el deber de conservar las fuerzas de las que disponen y reagruparse. El primarca no espera menos de ellos. Entre todos, Ekritus, él y los capitanes de las compañías de los Portadores de la Palabra que se encuentran en el

valle, disponen de una fuerza de combate capaz de conquistar un planeta. Tienen el deber de alejarse del peligro y desplegarse en unas posiciones defensivas, para que esa fuerza de combate esté lista y preparada para cumplir cualquier orden que dé Guilliman.

—Comienza a preparar la marcha para atravesar el bosque —empieza a decir Ekritus—. Me uniré a las unidades de los Portadores de la Palabra y del ejército y…

—No —lo interrumpe Phrastorex con firmeza—. Encabeza tú la marcha. Que los hombres te sigan, literalmente. Muéstrales el camino. Yo me encargo de la XVII y del Mechanicum. Venga. ¡Venga!

Ekritus alza un puño.

—Marchamos por Macragge —dice.

Phrastorex responde al saludo entrechocando los nudillos de su guantelete con los de Ekritus.

—Siempre.

Luego comienza a bajar por la ladera atravesando las filas de sus propios hombres y de los guerreros de Ekritus, todos con armaduras de color azul cobalto. Oye a su espalda cómo Ekritus, Anchise y los demás mandos de las dos compañías organizan a los guerreros y los ponen en marcha. Las réplicas se siguen produciendo. Los relámpagos centelleantes y los truenos sacuden el cielo.

Ve a la 23.ª escuadra.

—¡Venid conmigo! —les grita.

Se apresuran a ponerse en formación. Phrastorex quiere una escolta. Si va a empezar a dar órdenes a los comandantes de los Portadores de la Palabra y a los estirados del ejército, necesita una guardia de honor para subrayar su autoridad.

—¿Cuáles son las órdenes, mi capitán? —pregunta el hermano de batalla Karends.

—La misión ahora mismo es salvar y conservar todo lo que podamos de nuestra fuerza de combate —le responde Phrastorex.

Las unidades de Ultramarines pasan a ambos lados de la guardia de honor, pero avanzan en dirección contraria. Los tanques que se encuentran en la llanura ya han comenzado a activar los motores. Están encendiendo las luces. Phrastorex se siente sorprendido ante el tiempo de respuesta de los Portadores de la Palabra. Quizá debería revisar la opinión que time sobre los despreciables guerreros de la XVII.

Ve a varios marines con armaduras rojas. Suben por la colina. Son guerreros de los Portadores de la Palabra. Eso es bueno. Quizá no será tan difícil convencerlos.

Phrastorex levanta una mano y saluda al oficial de los Portadores de la Palabra que está más cerca de él.

Un bólter dispara.

El hermano de batalla Karends explota a la altura del abdomen y se desploma sobre el suelo.

El segundo disparo le arranca a Phrastorex los dedos de la mano que tiene levantada.

Los Portadores de la Palabra suben por la colina en dirección a la retaguardia de las compañías de los Ultramarines y forman una línea de combate. Avanzan a través de los arbustos y de los helechos secos empuñando las armas y disparando a discreción.

Phrastorex se ha desplomado sobre una rodilla. Le duele la mano destrozada, pero las heridas se han cerrado con rapidez por la sangre coagulada. Se esfuerza por empuñar el arma con la mano izquierda. Su mente se centra en aquello que realmente le está haciendo daño. La más pura incredulidad casi lo ha dejado paralizado durante un segundo. Aquí no hay nada teórico, nada comprensiblemente práctico. Les están disparando. Le están disparando los guerreros de la XVII, los Portadores de la Palabra. Les están disparando sus propios parientes.

Tiene el arma en la mano buena. No está seguro de qué hacer con ella. A pesar de que les están disparando, la idea de abrir fuego contra otros marines espaciales le parece una abominación.

Phrastorex alza la vista. Los proyectiles de bólter estallan en la filas de los Ultramarines, destrozan las placas de armadura pintadas de color azul y derriban a los guerreros. Los rayos de plasma, crueles como una mentira evidente, atraviesan a su compañía. Los ultramarines caen por doquier con disparos en la espalda, en las piernas, reventados, partidos por la mitad. Los marines se desploman boca abajo, con la parte posterior de los cascos de la clase Pretor agujereada y humeante.

Es una matanza. Es una masacre. Tras unos pocos segundos, antes de que la fuerza principal de los Ultramarines tenga tiempo de darse la vuelta y reaccionar, la ladera queda cubierta de muertos y moribundos. Las hojas de los helechos están teñidas con la sangre reluciente. Los árboles se estremecen y sisean asqueados. El suelo se convulsiona como si fuese incapaz de tocar las pruebas de semejante infamia, como si quisiese sacudirse de encima a los ultramarines muertos para no verse implicado.

Otras armas más pesadas abren fuego. Cañones láser. Cañones gravitatorios.

Cañones de fusión. Bólters de asalto.

Los cañones automáticos giratorios siegan las filas de guerreros que se encuentran en el bosque y convierten la cobertura vegetal en una neblina verdosa además de cubrir los troncos de los árboles con sangre y trozos de armadura azul. Los árboles partidos se desploman al lado de los hombres.

Los hermanos de la escuadra que acompañan al capitán son abatidos a su alrededor. Un trozo roto de metal que ha salido despedido de la armadura de un ultramarine golpea en la cuenca ocular derecha de Phrastorex y le daña la capacidad de visión. El impacto le lanza la cabeza hacia un lado.

Es ese golpe el que lo saca de su estupor, de su estado de aturdimiento. Alza el arma y apunta.

Los marines espaciales carmesíes avanzan hacia él sobre la ladera empapada en sangre. Los oye cantar. Sus armas no dejan de destellar.

—¡Cabrones! —grita un momento antes de que un disparo en la cabeza lo mate.

En la parte superior de la ladera, ya metido en el bosque, Ekritus se da la vuelta al oír los disparos.

No comprende lo que está viendo.

A su alrededor, otros guerreros también se vuelven y se quedan inmóviles, confundidos. Contemplan la matanza que se está produciendo como si fuera un truco o una ilusión que les explicarán después.

Varios guerreros de la formación que rodea a Ekritus comienzan a recibir impactos. Las cabezas son empujadas hacia atrás violentamente. Las placas pectorales estallan. Los hermanos salen despedidos de espaldas. Otros se desploman directamente con la vida escapándoseles a chorros.

Ekritus se estremece, incapaz de tomar una decisión. Lo que ve es imposible. Imposible.

Ve a Phrastorex a los pies de la colina.

Ve como se incorpora con el arma en la mano. En la mano equivocada.

Luego ve cómo su cuerpo salta hacia atrás con un disparo en la cabeza. Muerto.

Ekritus lanza un rugido de furia. Comienza a bajar por la ladera, hacia la lluvia de disparos. Anchise lo agarra del brazo y lo detiene.

—¡No! ¡No! —le grita al sargento.

Sacude a Ekritus y le da la vuelta.

Varios titanes avanzan por el bosque a lo largo de su flanco derecho. Los árboles caen derribados, desarraigados o partidos por las enormes máquinas de guerra. Las sirenas de combate resuenan. Ekritus capta el apestoso olor de los escudos de vacío.

Los titanes comienzan a disparar.

[MARCA: -0.11.21]

El sargento Hellock grita las órdenes, pero nadie lo escucha.

Bale Rane está de pie, con la boca abierta, aturdido por el exceso de asombro. Los soldados corren en todas direcciones. Las bolas de fuego bajan gimiendo desde el cielo empapado de rojo y estallan por doquier. Rane sale de su estado y se agacha cuando una nueva andanada de restos orbitales pasa por encima y se estrella contra la superficie del planeta. La tienda de la cocina estalla al otro lado de la explanada para los desfiles. La sección médica sale despedida por los aires como si alguien hubiera activado una serie de minas debajo de ella.

Cada explosión hace que Rane se encoja, pero no aparta los ojos en ningún momento del espectáculo más asombroso. Una nave acaba de estrellarse a unos treinta kilómetros de donde ellos se encuentran. Toda una nave. Se ha quedado allí, como una nueva cadena montañosa, rota, humeante. A lo largo del casco destrozado se suceden explosiones en serie.

Todo lo que ocurre está más allá de lo que jamás se llegó a imaginar. Es demasiado terrible para ser real.

En lo único que puede pensar es en Neve, que está al otro lado del río. Está aterrada. Tiene que estar viva. Al menos, eso quiere asegurarse a sí mismo.

La nave estelar cayó en el lado de Kalkas. Ciudad Numinus se ha librado, aunque los restos espaciales llueven como bolas de fuego por toda la región. ¿Quién iba a saber que había tantos objetos en el espacio y que podían caerse? Lo más probable era que se hubiera ido a casa de su tía. Era una chica muy lista. Habría ido a casa de su tía y se habría refugiado en el sótano. Era una casa segura. Rane traga saliva con dificultad.

Se da cuenta de que no la ama. Probablemente nunca lo hizo. De repente, lo ve todo con claridad. Todo era tan fácil, tan romántico. Él iba a ser un soldado y a marcharse con el ejército, así que su tiempo era muy valioso. Probablemente no volverían a verse nunca. Así que fue fácil. Fue fácil comprometerse. Fue fácil hacer grandes gestos cuando nada de eso iba a durar. Todo fue romántico. Todo fue conmovedor. Todo tenía un significado porque tenían muy poco tiempo. Se casaron. Fue una fantástica fiesta de despedida. Todo el mundo lloró. Tan romántico. Tan romántico.

Tan irreal. Tan irreal e improbable como una nave estelar destrozada que se

estrellara donde antes solía estar Kalkas Fortalice. Tan irreal como este mismo día.

Tiene la impresión de que ha pasado de un sueño a una pesadilla despierto, donde todo tiene más sentido.

Krank lo derriba.

—Pero ¿qué…? —jadea Rane.

Algo que sin duda es la rueda al rojo vivo de la oruga de un tanque de batalla ha cruzado rebotando todo el campamento, arrasando tiendas y depósitos de agua. Lo habría matado si no hubiera sido por Krank.

—¡Nos vamos! —le grita Krank.

—¿Adonde?

—¡A los refugios! —grita el sargento Hellock—. ¡Entrad en los refugios!

Eso tampoco tiene sentido. En esa zona hay varios miles de soldados y tan sólo unas pocas docenas de refugios, construidos por obligación reglamentaria para protegerse de los ataques aéreos. Pero si se les cae otra nave estelar encima, un agujero de mierda en el suelo no los va a salvar.

—¡Mirad! —grita el soldado Yusuf—. ¡Mirad la alambrada!

Todos miran hacia la alambrada que separa su campamento del de los auxiliares del ejército que sirven a la XVII. Eran los que estaban cantando antes. Ahora están delante de la alambrada. Apoyando unas manos blancas y unos rostros espantosos contra los hilos metálicos. Están gritando. Rane ve las llamas que se extienden al otro lado del campamento.

—Están atrapados —dice Hellock—. Pobres cabrones. Están atrapados. No pueden salir.

Algunos de sus soldados corren para ver si pueden abrir la puerta de comunicación entre ambos campamentos.

—Esperad. No lo hagáis —los avisa Rane.

Algunos de sus compañeros de escuadra están demasiado cerca de la alambrada, demasiado cerca de las caras pálidas que los miran fijamente.

La valla se viene abajo. La han cortado por varios sitios, así que simplemente se cae con un leve tintineo metálico. Los auxiliares extranjeros entran en tromba en el campamento del 61.º de Numinus.

—¿Qué cono está pasando? —grita Hellock.

Los extranjeros empuñan armas. Rifles. Pistolas. Cuchillos. Tienen hasta… lanzas.

Los primeros disparos acaban con los soldados de Numinus que están más cerca de ellos. Los hombres se doblan sobre sí mismos y se desploman. Los bárbaros aúllan mientras se lanzan a la carga. Uno le clava una lanza en el vientre a Yusuf. Éste chilla como nadie debería chillar jamás, y el grito sigue y sigue de forma entrecortada cada vez que el bárbaro mueve y retuerce el asta del arma. Seddom, otro soldado al que Rane ha acabado conociendo, recibe el impacto de un disparo láser en la mejilla, y su cabeza toma una forma peculiar mientras cae. A Zwaytis le disparan cuando se da la vuelta para echar a correr. A Bardra lo acuchillan una y otra vez. Urt Vass cae por un disparo, luego lo hace Keyson, y luego Gorben.

Rane y Krank empiezan a correr. Haspian se da media vuelta para huir con ellos, pero tropieza con el cuerpo de Seddom, y un momento después los bárbaros ya se le han echado encima y lo matan a golpes con las lanzas, como las lavanderas utilizan los mazos de madera para limpiar la ropa en la orilla del río.

Hellock aúlla una maldición, desenfunda su pistola automática y dispara. Causa la primera baja en el enemigo en la batalla de Calth, aunque este hecho no pasará a la posteridad. Le acierta a un bárbaro armado con una lanza y lo mata.

Un instante después, una lanza le atraviesa el brazo y otra se le clava en el muslo. Gritan cuando lo inmovilizan contra el suelo, y no deja de chillarles todos los insultos que logra recordar.

Los miembros del Ushmetar Kal pasan en tromba a su lado sin dejar de matar a los soldados del sargento. Hellock, incluso a través del dolor y de la rabia, se da cuenta de que están cantando otra vez.

Uno de los cabrones que lo tiene inmovilizado se inclina hacia su garganta con un cuchillo, pero otro de los cabrones lo detiene.

Criol Fowst baja la vista hacia el soldado que han inmovilizado sus hombres. Tiene un rango, y eso le da valor. Tiene una importancia ritual.

Ese sargento herido le puede resultar útil. Después de todo, todavía hay criaturas a las que tendrá que alimentar.

[MARCA: -0.09.39]

Ventanus lleva a Arbute a través del complejo en llamas del espaciopuerto, pero es ella quien dirige la marcha. Selaton y los asistentes de la senescal los siguen, escoltados por Amant y su escuadra.

—Por ahí —indica Arbute—. Al final de esa rampa. Ahí abajo.

Delante de ellos se alzan dos enormes columnas de escucha, unas monstruosidades envueltas por andamiajes con un receptor de disco colocado entre ambas. Es una tecnología antigua, muy básica, construida probablemente por los primeros colonos que levantaron los primeros asentamientos humanos en Calth. Sin embargo, es de estilo militar, sin adornos, construido para durar.

—Mi padre trabajó en el espaciopuerto durante treinta años, así que pasé mucho tiempo aquí. Esto formaba parte del sistema de tráfico original de la autoridad portuaria, antes de que llegara el Mechanicum y construyera un sistema de comunicaciones adecuado. Deberían haberlo desmontado hace un siglo, pero lo dejaron operativo.

—¿Por qué? —le pregunta Ventanus.

—Porque es fiable. Cuando se producen las tormentas solares, que suelen ocurrir cada quince años aproximadamente, es mucho más resistente durante las descargas de radiación que los sistemas de colector múltiple.

—Bien.

Las bombas de escombros en llamas siguen pasando por encima de sus cabezas. Ningún miembro del grupo ha logrado reponerse del todo del impacto que supuso ver al *Antrodamicus* estrellarse contra la superficie del planeta. Algunos de los ayudantes siguen llorando.

Las columnas se encuentran sobre una plataforma situada en mitad de una concavidad de rococemento construida al lado de la plataforma de aterrizaje sesenta. Es un refugio natural. Alrededor de unos doscientos operarios y estibadores del espaciopuerto se han puesto a cubierto allí, bajo el reborde de la plataforma. No es un gran refugio, pero es mejor que nada. Ahora cae una lluvia de ceniza caliente y pequeños trozos en llamas. De vez en cuando, algo pequeño pero pesado, como un remache o el tirador de una compuerta, se estrella contra el suelo como una bala.

El personal que se refugia ahí sale de inmediato cuando ven a los marines espaciales. Hacen preguntas, muchas preguntas, y piden ayuda.

—No sabemos nada —les dice Ventanus después de dejar a Arbute en el suelo y alzar las manos—. Es obvio que nos encontramos en un estado de emergencia. Necesito poner en estado operativo este puesto de escucha. Quizá de ese modo conseguiremos algunas respuestas. Necesito unos operadores de comunicaciones.

Varios individuos se adelantan para ofrecerse voluntarios. Escoge a dos.

—En marcha —ordena Ventanus.

Se está volviendo irritable. Han pasado casi diez minutos desde que se produjo el desastre y sigue sin saber absolutamente nada.

Los cuartos de control de los postes de escucha son un trío de habitáculos modulares de diseño estándar montados a treinta y cinco metros de altura, sobre la estructura de andamiaje que rodea al disco del sistema. Una escalera descubierta en zigzag de peldaños de rejilla lleva hasta ellos.

Ventanus coge en brazos otra vez a Arbute y encabeza la subida. Lo siguen los operadores voluntarios junto a un par de los ayudantes de la senescal, Selaton y Amant. Los guerreros de Amant se despliegan para tranquilizar al nervioso gentío.

Abren uno de los módulos. Sigue habiendo energía. Los técnicos se ponen a la tarea de activar el sistema de transmisión principal de la estación. Ventanus toma una placa de datos y anota las frecuencias que quiere utilizar. El control militar de Erud. El mando de la flota. El mando de su propia compañía.

Los operadores de comunicaciones se sientan en las mesas del transmisor principal que se encuentran delante de las ventanas del módulo. El crepitar de la estática y de los gimoteos distorsionadores de la radiación resuenan a través de los viejos y pesados altavoces.

—¿Eso han sido disparos? —se pregunta Selaton.

—A mi no me lo ha parecido —contesta Ventanus. Probablemente sean más impactos de escombros.

Se acerca a la estrecha pasarela del exterior del módulo. La vista es excelente, aunque lo que se ve no lo es. Buena parte de las instalaciones del espaciopuerto se encuentran en llamas. El cielo sobre ambos lados del río está oscurecido por el humo. Las estelas meteóricas siguen cruzando e iluminando la oscuridad como disparos de láser. Es difícil ver la enorme nave estrellada, aunque la cortina de humo que se levanta en la zona que antes solía ser Kalkas Fortalice palpita con un color rojizo, igual que si fuera la boca del infierno.

Sin duda, se oye un sonido lejano, un retumbar. Casi suena como un bombardeo

planetario, naves que dispararan desde la órbita.

Sigue aferrándose a la idea de que todo ha sido un accidente.

Se oye un grito abajo. Otras tres escuadras de marines espaciales han entrado en la plataforma situada a los pies de las columnas. Sus armaduras son rojas. La XVII. Bien. Es bueno conseguir un poco de colaboración en estos momentos de necesidad tan desesperada. Quizá el sistema de comunicaciones de los Portadores de la Palabra haya sobrevivido al incidente y esté menos dañado.

Ve a los guerreros de Amant y a la multitud de operarios del espaciopuerto acercarse para reunirse con ellos.

Ventanus entra de nuevo en el módulo de la estación de escucha.

—Voy a bajar —le dice a Selaton—. Acaban de llegar refuerzos y quiero enterarme de lo que saben. —Mira a los operadores, que siguen esforzándose en su tarea—. En el momento que nos llegue algo, quiero que se me avise. Selaton asiente.

Ventanus se da la vuelta. Se para.

—¿Qué? —le pregunta Selaton—. ¿Ocurre algo, señor?

Ventanus no está seguro. Abre la boca para contestar.

No hay aviso. No hay aviso de ninguna clase. Tan sólo una comezón que dura un nanosegundo, un pinchazo de intuición, de que algo no va bien.

Los proyectiles explosivos impactan contra el suelo y la pared delantera del módulo de la estación de escucha. Unos proyectiles explosivos… que alguien dispara desde abajo.

El suelo y la pared delantera se desintegran. La placa de metal se destroza y se convierte en fragmentos y astillas mortíferas. La luz y el fuego entran en el módulo a través de los huecos que han abierto las puntas de los proyectiles y empujan por delante toda esa metralla.

El interior del módulo se llena cada vez más de llamas y fragmentos silbantes. La presión de los impactos revienta los ventanales y destroza las mesas del puesto de escucha. La senescal Arbute sale despedida de espaldas. La cabeza y los hombros de uno de sus asistentes se convierten en una neblina rojiza cuando un proyectil le impacta y estalla. Las astillas y la metralla procedente del suelo revientan a los dos operadores de comunicación voluntarios. El otro ayudante de personal, un escriba, se estrella contra el techo del módulo por la fuerza expansiva de las explosiones. Su cuerpo roto se desploma y cae a través de un suelo que ya no está intacto.

Selaton ve caer al escriba muerto. El cuerpo da vueltas sobre sí mismo, dislocado

y exánime. El cadáver desaparece entre las vigas del entramado que rodea a las columnas, como si fuera un pedazo más de la lluvia de restos y fragmentos en llamas.

El suelo comienza a separarse de la pared frontal.

—¡Atrás! ¡Atrás! —ordena Ventanus.

Todo el módulo está chirriando e inclinándose, y parece a punto de separarse por completo del resto de la estructura. Una parte del entramado metálico que soporta el peso de la escalera de entrada se desgaja y cae.

Los asesinos invisibles disparan de nuevo. Otra andanada de proyectiles explosivos acribilla y destroza lo que queda del módulo. Ventanus evalúa la situación de un modo frenético con el arma empuñada. El ataque procede de una posición inferior, en la base de las columnas.

Proyectiles explosivos. Estallan al impactar. Munición de las Legiones Astartes. No es posible. No es posible. A menos que…

—Es un error —exclama Selaton a su lado—. Fuego amigo. Es un error. Alguien se ha equi…

—¡He dicho atrás! —le grita Ventanus mientras agarra a Ventanus para tirar de él hacia la parte posterior del módulo.

Ventanus y Selaton responden a los disparos a través del agujero que se abre cuando el suelo se desgarra y se desploma. Debajo sólo hay humo, no hay un objetivo claro, ninguna huella térmica. De todas maneras, disparan. Para desalentar al enemigo.

Los sensores inerciales de la armadura no mienten. El módulo se está deslizando hacia atrás. Va a separarse de su estructura y a caer.

Arbute ha muerto. No se ve ninguna herida en su cuerpo, pero Ventanus sabe que la sobrepresión y el impacto cinético de los impactos de los proyectiles explosivos habrán convertido en pulpa sus órganos humanos. Amant también ha caído. Dos, quizá tres, proyectiles explosivos lo han alcanzado desde abajo. Está tendido en el suelo del módulo, que se desmorona con rapidez. Ha perdido los pies y las explosiones le han arrancado la armadura y la carne de las pantorrillas y los muslos, del torso y de la cara. Sigue vivo, y la sangre coagulada llena las cavidades abiertas de sus heridas.

Sólo necesitarían unos pocos instantes para estabilizar su estado y lo podrían sacar de allí. Podrían llevarlo a reconstrucción. Incluso con la parte frontal de su cuerpo despellejada y casi arrancada, con un mes o dos en acondicionamiento biotecnológico conseguirían que volviera al combate.

El módulo no dispone de unos pocos instantes.

Ellos no disponen de unos pocos instantes.

Ventanus ve los ojos de Amant, abiertos de par en par en mitad de una máscara de sangre y unos visores rotos que lo miran con incredulidad. Ventanus sabe muy bien lo que está viendo. Amant sabe que es el fin, no sólo de su propia existencia, sino de la galaxia tal y como la han conocido hasta ahora.

Ventanus abre la compuerta trasera con el talón de la bota de una patada feroz. La escalera ha desaparecido. No hay adonde ir. El módulo comienza a caer, igual que un bote que llegara al borde de una cascada.

—¡Salta! —grita Ventanus.

Una orden es una orden.

Saltan.

[MARCA: -0.03.59]

Guilliman está completamente envarado por la furia. Tiene un estilo en la mano y se encuentra al lado de los ventanales de observación del puente de mando. Anota en la placa de datos todo lo que ve. Pérdidas de naves, dispersión. Formaciones.

Quiere disponer de datos que pueda utilizar en cuanto los sistemas de energía y de control de la nave insignia estén completamente activos.

—¡Quiero ya una conexión! —grita por encima del hombro mientras traza las posiciones relativas en las que se encuentran el *Cornucopia* y el *Vernax Absolom*.

—¿Activamos los escudos? —le pregunta Gage.

—En cuanto estén disponibles —asiente Guilliman—. Comunicad a toda la flota el momento en que estemos operativos.

Gage asiente.

—¿Respondemos a los disparos?

Guilliman lo mira.

—Esto es una tragedia. Una tragedia, un error. En cuanto podamos protegernos, lo haremos. Pero no quiero que la situación empeore. No quiero aumentar el número de muertes.

Gage tensa la mandíbula.

—Yo los mataría por esto —dice—. Perdonadme, mi señor, pero esto es un crimen. Deben saber que esto está mal. Nos avergüenzan…

—Están dolidos —le dice Guilliman—. Creen que se encuentran bajo una amenaza letal. Todos sus miedos son reales para ellos. Marius, no debemos empeorar su error. No debemos añadir nuestros errores a los suyos sin importar lo que nos cueste.

—¡Tenemos comunicación! —grita Zedoff.

Guilliman se vuelve.

—¿Hololítica?

—Apenas. Sobre todo es audio.

Guilliman le entrega la placa de datos a Gage con un gesto brusco y se dirige hacia la plataforma hololítica.

La luz crece de nuevo a su alrededor. No tiene un aspecto tan perfecto como antes, no es tan estable. Hay figuras que no están ahí, son unos fantasmas chasqueantes en el borde mismo de la resolución. Guilliman sólo ve la silueta de Argel Tal, la sombra de

Hol Beloth y un bosquejo esquelético de luz que podría ser Foedral Fell.

Sólo Lorgar es visible. La resolución es en blanco y negro, y se interrumpe y se corta a menudo. Tiene la cabeza agachada y mantiene los ojos en la sombra. Esté donde esté, hay una sola luz local, un brillo que llega justamente desde encima que le deja el rostro completamente envuelto en la oscuridad.

—Deten esto —le dice Guilliman.

Lorgar no le contesta.

—Hermano, ¡deja de disparar ahora mismo! —le insiste Guilliman—. Deja de disparar. Esto es un error. Habéis cometido un tremendo error. Parad el ataque. No somos vuestros enemigos.

—Estáis contra nosotros —susurra Lorgar, y su voz se confunde con el gemido de la estática.

—No os hemos atacado —le contesta Guilliman—. Te lo juro.

—Ya nos atacasteis una vez. Nos avergonzasteis y nos humillasteis. No lo haréis de nuevo.

—¡Lorgar! Escúchame. ¡Esto es un error!

—¿Por qué crees que se trata de un error? —le pregunta Lorgar sin alzar la cabeza todavía.

—Dejad de disparar. No os hemos atacado, ni hemos dejado que os ataquen. Te lo juro, por la vida de nuestro padre.

La respuesta de Lorgar se pierde en un chasquido de estática. Después, la imagen también se desvanece y la plataforma hololítica se apaga.

—Contacto perdido —anuncia Zedoff—. Se niega a aceptar nuestros intentos de reabrir la comunicación.

Guilliman mira a Gage.

—No va a detenerse —le dice Guilliman—. No va a detenerse a no ser que lo detengamos.

Gage ve el dolor en los ojos del primarca, la enormidad de lo que significa.

—¿Qué fue lo que dijo, mi primarca? —le pregunta Gage—. ¿Lo último que dijo?

Guilliman duda un momento.

—Dijo «soy huérfano».

Gage se yergue y se vuelve hacia los oficiales superiores del puente de mando.

—¿Cuáles son sus órdenes, mi señor? —le pregunta con voz firme.

—Transmite la orden lo mejor que puedas —le dice Guilliman mientras baja de la

plataforma—. A todas las unidades de la XIII y a sus auxiliares, con mi código de autorización. Prioridad uno: «Defiéndanse con todos los medios disponibles a su alcance».

Gage carraspea.

—Mi primarca, necesito vuestra confirmación. ¿Habéis autorizado acciones de defensa, incluido responder a los disparos?

Se produce una larga pausa.

—Ordeno responder a los disparos —dice finalmente Guilliman.

Zedoff y los oficiales superiores de artillería comienzan a gritar órdenes. Gage se vuelve hacia el rubricador que espera preparado en su puesto al lado del trono del capitán.

—Oficial de registro, inicie la marca —le ordena.

El rubricador hace un gesto de asentimiento y activa su cogitador.

—Inicio del registro de combate de la XIII Legión, cuenta de tiempo transcurrido —declara el rubricador—. Comienza la cuenta. Marca de Calth: 00.00.00.



MUERTE / SISTEMA

En algunas circunstancias, incluso in extremis, durante campañas de sometimiento, es necesario destruir de un modo metódico toda la infraestructura del enemigo junto al propio enemigo. A veces, una victoria militar empática no es suficiente. Algunas veces, la propia tierra debe quedar sembrada de sal, tal y como lo expresan los textos antiguos. Los principales argumentos a favor de este tipo de actos son psicológicos (contra un pueblo o una especie desafiante), por una cuestión de seguridad (en el sentido de que se purifica una región de algo que es demasiado peligroso para que siga existiendo). Ninguno de estos argumentos es especialmente consolador para un comandante pragmático. La guerra consiste tanto en conseguir unos logros como obtener la victoria. No debería consistir en la destrucción absoluta. Este tipo de guerra total, este proceso de arrasamiento, es muy común en las fuerzas de asalto o hiperagresivas. Los guerreros de Angron, mi hermano primarca de la XII Legión, se refieren a ello como «la Totalidad», e incluso ellos lo llevan en contadas ocasiones hasta sus máximas consecuencias. De mi hermano Russ, y del cántico de guerra Wurgen de los Vlka Fenryka, hemos tomado prestado el término «Skira Vordrotta», cuya traducción más fiel y útil es «muerte sistemática».

GUILLIMAN,
Notas para una codificación marcial, 4.1 IX



UNO

[MARCA: 0.00.01]

—Hermano, escúchame. Guerreros de la XVII, escuchadme. Esta violencia es contraria al código de las Legiones Astartes y contraria a la voluntad de nuestro padre, el Emperador. En nombre de los Quinientos Mundos de Ultramar, te imploro que dejes de disparar y ceses las hostilidades. Abre un canal de comunicación conmigo. Hablemos. Solucionemos esto. Este acto es un error de lo más trágico. Deja de disparar. Yo, Roboute Guilliman, te juro solemnemente que haremos frente de un modo equitativo y sincero a este problema si cesas las hostilidades. Te urjo a que respondas.

Guilliman deja en la consola el micrófono y mira a Gage y al oficial de comunicaciones.

—En cuanto sea posible, transmitid este mensaje en un bucle continuo —les ordena—. Transmisiones en ciclo. Sin interrupción.

—A la orden, señor —le responde el oficial de comunicaciones.

[MARCA: 0.00.10]

Los leviatanes se mueven. Unas naves estelares de un tamaño mayor de lo que la mente humana es capaz de concebir atraviesan las nubes de polvo en llamas que se ciernen sobre Calth. Sus cascos oscuros emergen de bancos centelleantes de escombros a través de descargas giratorias de energía, igual que monstruos marinos que salieran a la superficie en busca de aire.

Vuelan a ciegas. Luchan a ciegas. Aúllan desafíos y amenazas al vacío ardiente a través de sistemas de comunicación cortocircuitados y altavoces destrozados. Se separan de las pasarelas gigantes, los pantalanes y los anclajes de los muelles. Algunos arrancan directamente los cables de amarre, de los cabos de las esclusas de aire en su desesperación por soltarse.

Es más difícil impactar contra un objetivo en movimiento. Esa es la teoría. En realidad, un objetivo en movimiento se convierte en una presa solitaria y vulnerable.

Las naves de combate de la XVII hacen que parezca fácil eliminar a sus objetivos. Avanzan con lentitud, casi con elegancia, con los escudos activados, creando de ese modo un halo a su alrededor a medida que el polvo y los escombros se incineran al chocar contra ellos. Tienen las portillas de los cañones abiertas, y las armas principales asoman extendidas desde sus monturas. Las baterías de carga y los capacitadores de plasma chasquean llenos de energía, listos para disparar su mortífero poder. Se supone que también las naves de los Portadores de la Palabra están ciegas y sordas, pero no es así. Unos sistemas de detección y de fijación de objetivos que ni siquiera los más avanzados sueños del Mechanicum han llegado a imaginar escrutan la ruidosa oscuridad y descubren a las naves dispersas de color azul cobalto de los Ultramarines como si fueran ascuas ardientes en mitad de un lecho de ceniza fría. Las detectan y fijan sus sensores sobre ellas para seguirlas sin descanso, escrutándolas de un modo casi lascivo, sopesando y evaluando sus escudos y la resistencia del casco al mismo tiempo que las baterías de armas se alinean y les apuntan mientras las cargas de munición entran en las recámaras. Los grandes cargadores chasquean y zumban cuando los proyectiles y los misiles son trasladados mediante cintas transportadoras automáticas, a través de las diferentes cubiertas.

Esos proyectiles llenan el vacío como cápsulas de semillas, como una ventisca. Las columnas de plasma abrasador y de láser, de cientos de kilómetros de longitud, dejan grabada su luz en la retina de aquellos que las contemplan. Las baterías principales

escupen chorros de energía brillante y vomitan rayos de luz como flemas, como astillas, como destellos blancos relampagueantes.

Las naves estallan en la oscuridad. El *Gladius*, una nave de escolta de cuatro kilómetros de longitud del Ala Samaranth, explota en una serie de detonaciones mientras se aparta de su pantalán. Su casco blindado queda destrozado por las explosiones internas. La barcaza *Esperanza de Narmenia* recibe el impacto de toda una andanada de misiles que se le clavan como una tormenta de agujas. Acribillan la parte superior del casco y la popa en un centenar de sitios y todo su interior queda envuelto en fuego al rojo blanco. Los portanaves de apoyo *Valetudinario* y *Vospherus* quedan destrozados por las andanadas de una de las barcazas de combate de la XVII. El *Valetudinario* es el primero en caer. Las placas del casco se abren hacia fuera alrededor de una explosión central como la pictografía a velocidad rápida del desarrollo de los pétalos de una flor que crecen y se marchitan. Las pocas naves salvavidas que consiguen salir de la nave quedan destruidas por la onda expansiva. El *Vospherus*, protegido durante un breve periodo de tiempo por el destino que sufre su nave hermana, vira para huir, pero los cañones enemigos lo alcanzan y le destrozan la zona donde se encuentran las cubiertas de impulsión. Estallan los conductos de refrigeración y las carcasas de los impulsores, y las fuerzas de presión internas provocan un estallido de la cubierta de los generadores y una serie de explosiones al rojo blanco revientan la popa de la nave como una bomba de tubo. La fuerza combinada de las explosiones impulsa hacia adelante al portanaves destrozado debido al poder de la onda expansiva y hace que la nave se estrelle contra el transporte de tropas *Antropheles*, al que parte en dos. Se pierden ochenta mil vidas en cinco segundos.

El acorazado de la clase Infernus *Llama de Pureza*, uno de los mayores monstruos de la flota de la XVII, se lanza directamente contra el muelle orbital Asertis sin dejar de disparar con sus baterías de armas para causar el mayor daño posible. Su proa está blindada. Es un enorme espolón afilado y bruñido, un escoplo gigantesco y dorado cubierto de serafines, narvales y águilas. Pasa a través de las naves de menor tamaño atracadas allí. A algunas las parte por la mitad, a otras las revienta por completo destrozando todo el casco. La batería de lanzas principal de su parte dorsal, unas armas exoláser de primera magnitud, se activa y aúlla al lanzar un rayo combinado de luz aniquiladora de materia que hace salir despedido al crucero de vigilancia *Defensa de Ultramar* ante el tremendo impacto cuando intenta defender el muelle. El crucero

se esfuerza por recuperarse mientras deja un rastro de restos que salen del agujero negro de bordes fundidos que le ha abierto en el costado de babor. La nave vira de forma torpe y roza contra los puestos de apoyo y las pasarelas del muelle. De sus generadores averiados surgen nubes de fuego rosado. Alza los escudos. El *Llama de Pureza* dispara de nuevo la batería de lanzas. Los escudos que rodean al *Defensa de Ultramar* ni siquiera atenúan un poco la potencia del rayo, y estallan como simples pompas de jabón. El disparo vaporiza la parte central del crucero hasta que simplemente queda convertido en un toroide de metal alrededor de un agujero al rojo blanco. El *Llama de Pureza* acelera y echa a un lado la ruina destrozada en la que ha quedado convertido el *Defensa de Ultramar* con la onda magnética del escudo de proa.

En los pozos oscuros de las cubiertas de impulsores y en las cámaras de generadores, las hordas de fogoneros y operarios se afanan de un modo incesante. El aire del lugar es infernal, con las paredes ennegrecidas e iluminadas por el brillo rojizo de las enormes máquinas y de los hornos de los reactores. Verdaderos ejércitos de fogoneros, cubiertos de sudor y sin dejar de rugir, con los ojos convertidos en piedras blancas engastadas en sus rostros negruzcos, meten a paladas minerales de combustión y bolas de promethium sólido en los conductos de hierro. Las dotaciones de servidores, con sus pieles metálicas desteñidas por el continuo calor como si fueran calderas viejas, tiran y empujan de las palancas de activación que aceleran las plantas de impulsión. Las cadenas negras como el carbón oscilan sin cesar. Los fuelles bufan y lanzan bolas de fuego abrasador, como las de los dragones de las leyendas, por los conductos y las tuberías de ventilación. Los operarios inhumanos, semejantes a trolls que no dejan de gruñir, se sofocan por el calor mientras arrastran las gigantescas vagonetas cargadas de combustible puro procedentes de las cubiertas de almacenamiento.

Es una situación frenética, y el pánico se contiene a duras penas gracias a los latigazos y a las órdenes de los capataces de las salas de máquinas. No hay ventanas, ni modo alguno de saber lo que ocurre en el universo exterior o las amenazas que existen ahí fuera.

Lo cierto es que las envidiadas tripulaciones de puente que se encuentran en sus torres acristaladas y doradas no saben más de lo que ocurre en mitad de aquel desastre que los propios fogoneros de las oscuras cubiertas inferiores. Conocer esa ironía quizá no habría aumentado la confianza de los propios fogoneros.

Muchos de ellos nunca volverán a ver la luz. Algunas de las naves destruidas durante la Atrocidad de Calth seguirán orbitando alrededor de la estrella agonizante durante cien mil años convertidos en unos restos congelados, en unas naves tumba para los muertos silenciosos, momificados y conservados en el acto final de sus últimos gritos.

[MARCA: 0.00.20]

Ventanus y Selaton caen al suelo. La caída es dura. La fuerza y la armadura de cada uno absorben el impacto y se ponen en pie con los bólters preparados. El polvo y la ceniza cubren las placas de las armaduras.

Se ponen en movimiento.

El módulo se estrella contra el suelo a sus espaldas, y se destroza quedando completamente abierto. El estruendo es resonante; el crujir del metal al astillarse. Detrás del módulo se estrella parte de una de las columnas. Oyen cómo las vigas metálicas se quiebran con un sonido semejante al de los disparos de bólter. Los remaches de fijación rotos, lanzados a toda velocidad por la tensión extrema, silban al atravesar el aire como si fueran misiles en miniatura.

Selaton y Ventanus dejan atrás a la carrera la columna que todavía se está desplomando. Se derrumba como un animal tras recibir un dardo tranquilizante, que dobla las rodillas y luego se desploma a la altura de unas caderas que no responden para por fin desmoronarse con el cuello flácido doblado en la dirección de la caída. El polvo se eleva formando un muro que no deja de girar sobre sí mismo, como si lo impulsara el sonido del acero al desgarrarse. Ambos se alejan a grandes zancadas de la pared de polvo.

Las plataformas de aterrizaje que tienen ante ellos están repletas de escombros y de cadáveres. Ventanus palidece al ver ultramarines muertos. Los disparos de bólter han agujereado y reventado las hermosas armaduras de color azul cobalto y oro. Ve a un guerrero que murió portando el estandarte de su compañía. Es el símbolo dorado de la legión rematado por un águila de doble cabeza. Ha aferrado con tanta fuerza el mástil con los guanteletes de la armadura que ha dejado la marca de sus dedos en la superficie.

Era una guardia de honor. Una escuadra ceremonial asesinada mientras se preparaba para abordar una nave. Cerca de la escuadra ven los cuerpos de dignatarios de la ciudad, de agentes comerciales de rango elevado, de senescales, de asistentes y de supervisores de carga. La mayoría de los cadáveres son una pulpa sanguinolenta, sacos reventados de carne y ropajes desgarrados. Los han matado con unas armas diseñadas para una guerra posterior a la Unificación, unas armas capaces de matar a los guerreros de las Legiones Astartes, algo que han hecho.

Unas armas cuyos efectos en unos humanos sin modificar, sin armaduras, sin

mejoras genéticas, es el equivalente a desperdiciar la munición. Selaton frena poco a poco su marcha hasta detenerse del todo. Se queda contemplando la masa de cadáveres.

—¡No te pares! —le ordena Ventanus.

—Estaban esperando para subir a una nave —dice Selaton, como si eso fuera importante.

Ventanus también se para y mira a su sargento.

Es tan obvio… y sin embargo, se le ha pasado por alto. Ha sido necesaria la mente de Selaton, menos experimentada, para reconocer aquella verdad tan simple.

Estaban esperando para subir a una nave. Murieron mientras esperaban para abordar, con los estandartes y las banderas en alto. Pero han pasado quizá unos quince o veinte minutos desde que empezó el desastre, unos quince o veinte minutos desde la explosión orbital con la que comenzó el diluvio de fuego.

¿Es que se quedaron allí, de pie, esperando a subir a una nave mientras el mundo se incendiaba a su alrededor?

—Ya estaban muertos. Muertos o moribundos —afirma Ventanus.

Aquel asesinato en masa ocurrió antes del desastre. Como mucho, ocurrió al mismo tiempo. El desastre no se ha debido a un accidente.

Se oye el aullido de los disparos a través de las plataformas. Los rayos láser chirrían al estrellarse contra la pared de protección que tienen a la espalda. Los proyectiles de bólter atraviesan el humo que ellos mismos han atravesado poco antes. A su alrededor comienzan a producirse numerosos impactos.

Ventanus ve a un grupo de guerreros de los Portadores de la Palabra surgir a la carga del aire sucio. Tropas humanas los siguen, cohortes del ejército armadas con rifles láser y con alabardas.

Disparan contra cualquier objetivo que se les pone a la vista.

Selaton, que sigue constreñido por los parámetros éticos del universo que ha conocido hasta aquel momento, hace la pregunta obvia.

—¿Qué hacemos? ¿Qué hacemos?



DOS

[MARCA: 0.01.00]

Sorot Tchure, a bordo del *Samotracia*, lleva a cabo la segunda misión que le han encomendado.

Sus guerreros ya están matando a la mayor parte de la tripulación de la nave. Tchure llega al puente de mando principal después de abrirse paso con cargas de plasma a través de las escotillas blindadas de seguridad que los tripulantes habían sellado en un acto de desesperación. Allí se enfrenta cara a cara con el capitán de la nave, quien le anuncia con voz solemne que no está dispuesto a ayudar a Tchure, y que no le importa con qué lo amenace.

Tchure no le hace ningún caso. El capitán no es más que un perro faldero que no para de ladrar con estridencia y que es demasiado ignorante para saber lo que le conviene. Está ladrándole en un inútil gesto de desafío al carnodonte que acaba de entrar por las puertas.

Agarra al capitán por la cabeza con la mano derecha y se la aplasta como un huevo crudo. Luego deja que el cuerpo se desplome. La tripulación del puente de mando lo mira con la boca abierta, ya que se han dado cuenta de que su situación es mucho peor de lo que se creían. Cuando un enemigo se apodera de una nave, lo habitual es que los miembros de la tripulación del puente de mando salven la vida a cambio de sus servicios técnicos vitales.

Los oficiales del puente de mando del *Samotracia* han visto cómo asesinaban a su capitán, y se dan cuenta de que sus servicios no son necesarios.

Varios de ellos empuñan las armas reglamentarias, a pesar de que no son más que unos humanos sin modificar vestidos con ropas de tela, a pesar de que están superados en número por unos guerreros sobrehumanos que acaban de abrirse paso hasta el puente de mando principal, a pesar de que sus pistolas láser ni siquiera harían mella en las armaduras de los atacantes.

Tchure lleva puesta el último tipo de armadura que ha entrado en producción, la Maximus, como corresponde a su rango. El carmesí es el primer color con el que se ha pintado la armadura.

—Matadlos —ordena cuando un disparo láser le rebota en la hombrera.

Los guerreros de los Portadores de la Palabra matan con las manos, sin empuñar los bólters. Tchure no quiere que alguno de los proyectiles explosivos destroce los vitales puestos de control del puente. Parten a los tripulantes. Los agarran y les

rompen la espina dorsal y el cuello, o les machacan el cráneo, o les arrancan la garganta. Los tripulantes no tienen adonde huir, pero echan a correr de todas maneras sin dejar de aullar de terror. Los atrapan y los levantan en el aire por el cabello, por el reborde del uniforme, por los tobillos y por las muñecas. Los agarran, los levantan y los matan. Arrojan los cadáveres a una pila que se levanta ya en el centro del puente, delante del trono de mando del capitán asesinado.

Tchure contempla la matanza. Alza la muñeca izquierda y le habla a un mecanismo de metal y de cristal que tiene soldado a la armadura. Lleva grabada la marca del sagrado Octeto. La criatura viva, oscura y reluciente que alberga en el interior de ese frasco conectado a la armadura no envía sus palabras como un comunicador normal. Simplemente las repite a través de otras bocas en otros lugares.

Al oír la señal en sus propios frascos de disformidad, los magi del Mechanicum se dirigen al puente de mando. Todos pertenecen al bando que se ha unido al señor de la guerra. Le han dado la espalda a Marte y a Terra. Unas sutiles variaciones en sus túnicas y en sus insignias ya indican su cambio de bando, pero sobre todo, es la oscuridad que los envuelve. Se arropan con el misterio de su tecnología como si fuera una sombra.

—Hemos tomado la nave —le informa Tchure al jefe del grupo.

El magos asiente y reparte a los suyos entre los diferentes puestos de puente de mando.

—Dentro de diez minutos tendremos movilidad —le informa a su vez el magos a Tchure—. Dispondremos de la energía necesaria.

—El muelle Zetsun Verid —le responde Tchure para indicarle hacia dónde deben dirigirse.

Ese muelle es una instalación menor y especializada que forma parte del archipiélago orbital donde está atracado el *Samotracia*.

El magos asiente de nuevo. Los sistemas que se encuentran bajo el suelo de la cubierta zumban a medida que se activan. Tchure se vuelve hacia su segundo al mando, Heral.

—El localizador —le ordena.

La escuadra de Heral se acerca con la unidad localizadora, un frasco de disformidad del tamaño de una urna, y la colocan en el centro del puente de mando. La apoyan en la pila de cadáveres para que se mantenga en pie. La sangre empapa el suelo a sus pies.

Luego se apartan. Algo en el frasco se mueve y palpita, con un color negro reluciente parecido al de una babosa. Algo susurra en la oscuridad. Algo retrocede hacia su concha igual que un molusco brillante por la humedad, sólo que la concha no está ahí, en el frasco, en el puente del *Samotracia*, sino en otro lugar, en otro universo, escondido entre los giros, las espirales y las curvas de una arquitectura intersticial.

En la pila de cadáveres comienza a formarse escarcha. Los músculos de algunos de los muertos se tensan en un espasmo y hacen que los cadáveres se estremezcan y se agiten, como si estuvieran intentando zafarse de la maraña de extremidades.

El frasco se ve envuelto por un resplandor que ilumina los cuerpos y que chasquea y serpentea por las vigas del techo como una hiedra de neón. El resplandor se vuelve insoportablemente brillante. Tchure aparta la mirada.

Cuando vuelve a mirar, el brillo ya se está desvaneciendo, los cadáveres se han vuelto negros y una nueva figura está junto a ellos, todavía humeante por la energía desprendida en la teletransportación.

—Bienvenido al *Samotracia* —lo saluda Tchure con una inclinación de cabeza.

El aire está cargado del olor de la grasa quemada de los cuerpos casi incinerados.

—Sorot. Empecemos —le responde Kor Phaeron.

[MARCA: 0.20.34]

En Barrtor, los bosques que se encuentran al este del río Boros están envueltos en llamas. Los titanes traidores avanzan con grandes zancadas a través de la lluvia de chispas y del humo que cubre la copa de los árboles. Se asemejan a leñadores que estuvieran intentando apagar un incendio en los arbustos. Sus armas no cesan de lanzar oleadas de destrucción contra los claros y los huecos entre los árboles.

Las aeronaves de apoyo aéreo pasan rugiendo por encima de ellos. Abajo, en los bosques, los restos dispersos de las compañías 111.ª y de la 112.ª de los Ultramarines se retiran ante los asaltos inmisericordes de los traidores. Los Land Raiders del tipo Achilles y Proteus, pintados de carmesí y cubiertos de símbolos aborrecibles, destrozan por igual la cobertura de los árboles y a los guerreros que se ocultan tras ellos. Los megabólters, que chirrían como plantas de fabricación sin lubricar, laceran todo a su paso y convierten los árboles en fibras vegetales, las rocas en polvo y los cuerpos en pasta.

Ekritus retrocede caminando de espaldas sin dejar de disparar mientras lo hace. Anchise está cerca de él haciendo lo mismo. Detrás de ellos se encuentran unos cuantos guerreros de confianza. Ekritus ni siquiera está ya pensando en lo que ocurre. Hacerlo sería enfrentarse a lo impensable, lo que dejaría su mente y su cordura con una protección tan débil como la que le proporcionan los árboles detrás de los que se oculta.

Se limita a sobrevivir. Dispara contra todo aquello que representa un objetivo claro mientras se repliega. Están ganando tiempo para las escuadras a las que ha hecho retirarse a un ritmo de retroceso mayor. Sólo el Trono sabe si conseguirán escapar, o si lograrán encontrar refugio ante la cobertura aérea que está acosando la zona.

Lo que queda de sus compañías ha quedado desprovisto de cualquier clase de apoyo pesado. En su arsenal no disponen de nada que sea capaz de detener a los Land Raiders. Esas bestias derriban todos los árboles que se encuentran en su camino. A los titanes no hay nada que pueda detenerlos. Cada vez que uno de los gigantes habla, sus cuernos de combate lanzan un aullido de desprecio y de triunfo, y Ekritus siente que se le estremecen los huesos.

Atraviesa a tropezones por los matorrales y recarga el arma con los cargadores que recupera de los muertos. La sangre de sus hermanos le cubre la armadura y la pinta de carmesí, un color que de repente necesita de un modo doloroso limpiar a fondo. Los

proyectiles de bólter chasquean y zumban a través de los árboles. Uno convierte en pulpa las hojas en mitad de una nube de savia. Otro impacta contra el tronco, estalla, y derriba por completo el viejo árbol. Otro destruye la cabeza del hermano Caladin y lanza su cadáver a una zanja.

Ekritus llega a una ladera cubierta de musgo, se protege debajo de una masa de raíces y luego sigue trepando. Encuentra Un viejo murete de piedra, probablemente los restos de la pared que remataba un terraplén levantado en los primeros años de la colonización, cuando eran terrenos privados. El humo atraviesa la zona boscosa como si fuera la corriente de un océano. Los animales y las aves salen en desbandada de las zonas devastadas en grupos que parecen plagas por el número de ejemplares. La naturaleza huye. Un mundo vuelto del revés. Sigue ascendiendo por la ladera. Se encuentra ya por encima de la línea de árboles, y desde allí puede ver a muchos kilómetros de distancia. Ve arder el planeta. En las llanuras que se extienden más allá de la zona de bosques distingue las enormes hordas que atacan las ciudades construidas a lo largo del río y el espaciopuerto. Son oleadas de soldados, decenas de miles, del ejército, o lo que se suponía una hora antes que era el ejército. Oleadas de soldados, de tanques, formaciones de titanes, falanges de marines espaciales, todos ellos cubiertos por el polvo y el humo provocados por su avance.

El borrón de su insulto.

La mancha de su crimen.

Sólo allí, al este del río, se distingue una fuerza de combate capaz de tomar sin ayuda un continente. Probablemente, un planeta. Y aquello no es más que una parte de la reunión de tropas que se estaba congregando en Calth. La ve avanzar, una masa fluida que lo arrasa todo a su paso.

Hay tantas naves y estaciones orbitales ardiendo en el cielo que parece que se están produciendo un centenar de puestas de sol al mismo tiempo. El sol verdadero, la estrella blanco azulada pura del sistema Veridian, está perdido detrás de un humo reluciente.

Ekritus quiere matarlos a todos. Quiere enfrentarse a ellos y matarlos uno por uno, hasta que no quede ninguno y las llamas de su furia queden extinguidas.

Capta movimiento. Aparece el primero de los Portadores de la Palabra. Lo siguen otros dos que suben por la ladera. Se aproximan más. Ekritus se prepara para enfrentarse a ellos.

No disparan contra él.

Titubea, con el bólter encina mano y la espada de energía en la otra. Es rojo, como ellos, excepto que no lo es por propia elección. Sólo ven sus insignias bajo la capa pegajosa de sangre cuando se le acercan. Para entonces, para cuando comienzan a reaccionar, él ya los está matando.

Al primero le dispara en la cara. No tiene tiempo de disfrutar de la satisfacción de ver explotar el casco, de ver cómo los trozos de hueso, de cabello, de materia cerebral estallan en todas direcciones. Al segundo le acierta en el vientre, al tercero en el hombro izquierdo y lo derriba hacia atrás, colina abajo, donde se estrella contra otros guerreros.

El cuarto es otro disparo en la cabeza.

No hay quinto. Se ha quedado sin proyectiles.

Ekritus se lanza a por ellos con su espada. Amputa una muñeca, un muslo, un cuello. Empala un cuerpo y lo levanta en el aire para luego lanzarlo como un saco terraplén abajo. El cuerpo se estrella contra sus hermanos de batalla. Empuña el arma con dos manos y entierra el filo en el casco de otro oponente, partiéndolo por la mitad.

Uno de sus enemigos ha dejado caer una pistola bólter. La recoge del musgo ensangrentado y dispara dos veces contra el pecho del siguiente traidor que lo ataca. Lo mata en el acto. También mata a los dos siguientes, y luego derriba de un mandoble a otro enemigo situado a su izquierda, que se desploma desde el murete.

Pero se le echan encima. Son demasiados. Los suficientes para conquistar un planeta. Los suficientes para poner de rodillas a una legión. Lo golpean. Le impactan con las culatas de los bólters y las empuñaduras de las espadas. Lo inmovilizan y lo hacen caer de rodillas. Los golpes le arrancan trozos de la armadura hasta que se ve de nuevo parte de las placas de blindaje azul.

Uno de ellos le quita el casco.

—¡Cabrones! ¡Cabrones! —les grita.

Un puño le machaca la cara. Lo golpea una y otra vez hasta que le tritura la carne y le parte los huesos. Deja escapar chorros de saliva sanguinolenta y trozos de dientes a través de los labios hinchados. Ha perdido un ojo.

Lo ponen en pie de un tirón. Es un capitán. Es un trofeo.

Una figura enorme se alza por encima de él. Ekritus, medio cegado, se da cuenta de que se trata de uno de los titanes, que ha avanzado hasta colocarse delante del terraplén. Su cuerno de guerra aúlla. Los Portadores de la Palabra responden con un

rugido y alzan un puño en el aire.

Cuando el titán retoma su avance, derriba el terraplén y aplasta los árboles, lleva a Ekritus crucificado sobre las placas de blindaje del torso.

[MARCA: 0.32.31]

Hol Beloth, recién teletransportado a la superficie, dirige el avance hacia el puerto de Lanshear. Las hordas del Kaul Mandori, del Jeharwanate y del Ushmetar Kaul marchan por delante de las formaciones de vehículos. Una brigada de los Tzenvar Kaul está rodeando el puerto desde el norte.

Las hermandades luchan con una devoción suprema. Beloth o algunos de sus lugartenientes han escogido y ungido personalmente a muchos de los fanáticos. Son conductos para la magia de la disformidad utilizada por los oficiales de mayor rango de la XVII para enajenar a sus hordas guerreras.

Hol Beloth es ambicioso. Desea ser más que un comandante y más que un simple conducto. Ese estatus se lo han prometido Erebus, Maloq Kartho y otros, unas sombras sin nombre que están su lado en algunas ocasiones y murmuran en el crepúsculo. Se lo van a otorgar. Será más grande incluso que los Gal Vorbak. Pero antes debe demostrar su valía, aunque ya la ha demostrado en combate más de un millar de veces.

Ésta es una nueva forma de guerra. Ésta es una clase de guerra que no se había desatado nunca de forma abierta. Beloth debe conseguir sus objetivos y cumplir bien su misión. Debe ser capaz de demostrar que puede mandar y controlar tanto a los combatientes humanos como a aquellos que no lo son.

Ansia el poder. Erebus y Kor Phaeron fueron siempre los mejores adeptos, desde los primeros tiempos, pero ahora parece ser que el primarca los destaca por encima de todos. Su esencia es atemorizadora. Lorgar es trascendente. No se trata simplemente de poder, es la sutileza fluida con la que lo emplea. El simple hecho de estar cerca de Lorgar es un privilegio. Estar separado de él, como le ocurre en Calth…, es la misma sensación que tendría si hubieran apagado el sol.

Hol Beloth cree que Erebus y Kor Phaeron son dolorosamente conscientes de que se han quedado atrás. Cree que observan al primarca y lo imitan, le copian los trucos y las habilidades que han aprendido mediante la observación, y luego los utilizan de un modo primitivo y forzado. Ya no son adeptos. Están esforzándose por mantenerse a la altura de Lorgar.

Da la impresión de que están tomando prestado de otro sitio, mientras que Lorgar se ha convertido en uno con este lugar.

Hol Beloth tiene la intención de ascender hasta un lugar que se encuentre al lado

del primarca. Arrasará Lanshear por tener derecho a hacerlo.

[MARCA: 0.45.17]

Ciudad Numinus está herida de muerte. Las luces actínicas centellean a lo largo del horizonte formado por sus edificios. Criol Fowst sabe que los bendecidos señores oscuros de la XVII ya están debilitando los intersticios de Calth. Están desplazándolo. Lo mueven entre sus garras del mismo modo que un ladrón tira y afloja una piedra preciosa para sacarla de su montura. La escarcha no deja de formarse y derretirse en las paredes y en los tejados de los edificios. Los incendios empiezan y se apagan sin razón alguna, y luego se reinician de forma espontánea. Fowst ha levantado la mirada dos veces y ha visto a través de la nube de humo constelaciones de estrellas que no pertenecen al cielo de Calth o al sistema Veridian. De hecho, son constelaciones que jamás ha visto en toda su vida, pero que le parecen tan familiares que hacen que tenga ganas de llorar de alegría.

Reúne a sus hombres. Los miembros del Ushmetar Kaul son luchadores dedicados. Ya han destrozado los campamentos del ejército situados a lo largo de la curva meridional del río y los han dejado envueltos en llamas. Han matado a miles. Fowst ha inspeccionado las pilas de cadáveres. Casi una división de soldados entró en el río en un intento desesperado de escapar, y fueron masacrados con disparos de cañón y de rifle. Sus cuerpos, los que no han sido arrastrados por la corriente, han formado numerosos pantalanes en la orilla, unas rampas de cadáveres que se adentran en la corriente llena de sangre.

Allá donde la hermandad encuentra resistencia, no titubea. Se dirigen sin dudarlo hacia los disparos enemigos y aceptan las bajas. Es un proceso de sacrificio gozoso que conduce a la victoria abrumadora. Algunos de sus hombres llevan explosivos atados al cuerpo y se entremezclan en las masas de enemigos que huyen para encontrar su ascensión.

La hermandad encontró en el campamento saqueado del 61.º de Numinus cajas de rifles, armas láser del nuevo tipo, el Illuminator, listas para ser repartidas. El Ushmetar Kaul se apropió de los rifles láser y se deshizo de las armas antiguas a favor de aquellas nuevas, más potentes. Fowst tiene una. Es resistente y ligera, sin prácticamente retroceso. Tiene una culata plegable que puede doblar para que ocupe menos espacio. Ya ha matado a seis enemigos con esa arma.

Es un individuo culto. Es consciente de la ironía.

Han llegado nuevas órdenes de la legión. Hay que asegurar el espaciopuerto, y

luego los palacios de las llanuras.

Fowst se pregunta qué ocurrirá en el hemisferio sur del planeta, compuesto principalmente por océanos, y apenas habitado. Cree que esa zona está a punto de sufrir toda la furia que se merece. Un gran poder, tanto ritual como físico, se ha desencadenado hoy, pero para la misión que todavía tiene que realizar le hará falta mucho más que eso.

[MARCA: 0.58.08]

El *Samotracia* cruza las puertas de anclaje del muelle Zetsun Verid. A su espalda, el puerto orbital más importante de Calth sigue en llamas. Nadie le impide el paso. Es una nave de la flota de la XIII que se apresura a ponerse a salvo. Además, las comunicaciones están saturadas y la noosfera completamente desconectada.

Ninguno de los miembros del personal del muelle Zetsun Verid se pregunta por qué nadie los ha atacado. ¿Por ser demasiado pequeño? ¿Los habrán pasado por alto? Sin embargo, se trata de un muelle especializado y vital, y varios muelles que lo rodean sí que han sido atacados y destruidos.

La nave atraca entre dos naves de escolta rápida que se refugian en el muelle.

—¿Cuánto tardarán? —le pregunta Kor Phaeron al magos de rango superior de los tecnosacerdotes de la sombra.

—Tres horas, suponiendo que nadie los interrumpa, *majir*.

—Nadie lo hará —afirma Sorot Tchure.

Kor Phaeron jadea con fuerza. Parece desecado y frágil dentro de su armadura, como si estuviera utilizando una gran cantidad de su propia vitalidad. El espacio a su alrededor se ha vuelto más fino.

Calth es su misión, mucho más que la del propio Lorgar. Kor Phaeron ha planeado de forma meticulosa todo aquello para su primarca, y lo está ejecutando con la ayuda de Erebus. El objetivo principal es el castigo y la aniquilación de la XIII. Pero también es un avance, otro peldaño en la senda espiral del Gran Ritual. Le permitirá a su amado primarca progresar.

Sorot Tchure es muy consciente de la carga que soporta su comandante. No queda lugar alguno para el error. Hay un objetivo militar vital y tremendamente valioso que todavía debe ganarse, pero incluso eso se convierte en nada comparado con el gran plan.

Apoyará a su comandante en todo momento. Sorot Tchure ha tenido el privilegio de ser uno de los comandantes de asalto de Kor Phaeron durante muchos años. La novedad de la transmutación de la legión simplemente ha fortalecido su entrega a la causa. Siempre los movió la fe en un poder superior. Ahora están inspirados por las pruebas que tienen de ese poder. Les ha otorgado lo que le pedían. Les ha contestado. Les ha bendecido. Les ha revelado las verdades que unen todos los misterios de la creación.

Y las mayores verdades son las siguientes: el Emperador de Terra no es un dios, como antaño creyeron. No es más que una pequeña y patética chispa en mitad de la oscuridad del universo, y no se merece en modo alguno su devoción. Castigó a los Portadores de la Palabra por su fe, y tuvo razón al hacerlo: probablemente temía lo que harían los dioses de verdad cuando vieran que lo adoraban como a una deidad.

Los Portadores de la Palabra le habían entregado su devoción a quien no debían. Estaban equivocados. Buscaban a un dios y sólo encontraron un falso ídolo, ansioso de ser adorado.

Ahora han encontrado un poder en los cielos merecedor de su fe.

Los cierres de anclaje sellan las escotillas abiertas al exterior. Al igual que hizo en el primer acto del ritual, Sorot Tchure encabeza la marcha.



TRES

[MARCA: 01.16.32]

En formación de estrella, encabezados por la barcaza de combate *Mano del Destino*, diecisiete naves de la flota de la XVII entran en órbita baja y se dirigen hacia el hemisferio sur.

Mientras descienden, las naves disparan contra las plataformas orbitales del hemisferio y destruyen por completo dos muelles y dejan un tercero gravemente dañado. Los intentos por detener su avance son rechazados con una furia enloquecida. La fragata *Janiverse* es destruida por una andanada de las lanzas múltiples principales cuando trata de desorganizar la formación de asalto planetario.

Los portanaves *Steinhart* y *Valentía de Konor* son obligados a retroceder y luego son destruidos en un enfrentamiento directo. La *Steinhart* sufre un fallo de energía crítico, pierde todos los mecanismos de soporte vital y entra en una órbita muerta de un millar de años alrededor del sol con la tripulación congelada en sus puestos de combate. El *Valentía de Konor*, agujereado dos veces con andanadas de las baterías de cañones mientras se esfuerza por alejarse de la formación enemiga, es alcanzado una tercera vez. Las placas del casco ceden. La quilla se parte. Un rayo de mesones provoca una fuga en el núcleo expuesto del reactor del portanaves y lo hace estallar. La nave se desploma hacia la atmósfera.

Por tanto, se convierte en la segunda nave de gran tamaño que impacta contra Calth.

Su descenso no es majestuoso y lento como la caída moribunda del crucero pesado *Antrodamicus*. El *Valentía de Konor* se convierte en una luna de fuego blanco, consumida por una radiación fluorescente de la proa a la popa. Cae como un meteorito, sin dejar de girar sobre sí mismo.

Se estrella contra el frío océano en una zona cercana al polo sur del planeta.

El impacto es semejante al de un meteorito capaz de provocar una extinción a escala planetaria. La atmósfera se dobla sobre sí misma en un radio de quinientos kilómetros en todas las direcciones cuando el calor y la luz provocados por el impacto salen eyectados formando un inmenso resplandor distorsionado. Trillones de toneladas de agua marina se evaporan de un modo instantáneo, y varios trillones más salen despedidos hacia el cielo en un gigantesco cono de eyección. Se producen daños tectónicos. La lógica ola que se produce a continuación, una enorme pared de agua negra, golpea la costa continental seis minutos después y arrasa el litoral hasta una

distancia de cuatro kilómetros hacia el interior.

Todo esto no es más que el preludio, un daño colateral, un adelanto salvaje del ataque propiamente dicho.

La formación de asalto desciende hasta la altitud operativa más baja posible, donde los sibilantes escudos de vacío chirrían contra la tenue atmósfera superior. Las baterías ventrales de lanzas y los cañones de bombardeo empiezan a disparar.

Comienza la destrucción sistemática.

No hay ninguna sutileza en esa acción. El hemisferio septentrional está repleto de objetivos estratégicos y centros de población que es necesario tomar y asegurar. También es donde se encuentran la mayor parte de las fuerzas terrestres de la XVII, donde pudieron aterrizar antes del comienzo de las hostilidades sin provocar sospecha alguna.

El hemisferio sur puede ser arrasado en su mayor parte.

Eso es a lo que se dedica la formación encabezada por la *Mano del Destino*. Las bombas de magma acribillan los escasos continentes de aquellas antípodas y los cubren con unas tormentas de fuego infernales. Los disparos de las baterías de lanzas convierten el agua de mar en vapor y hacen que los propios mares se desborden. Los convertidores de mesones y los rayos de iones dislocan la estructura tectónica, parten la corteza del planeta y provocan espasmos sísmicos por todo el manto. El humo, la ceniza y la materia expulsada enturbian la atmósfera. Las nubes de vapor cubren todo el polo sur.

Los bosques se queman. Las junglas arden. Los ríos desaparecen. Los glaciares se funden. Las montañas se derrumban. Los pantanos se secan. Los desiertos se convierten en vidrio fundido.

Mueren millones de personas en las dispersas ciudades del sur.

[MARCA: 01. 37.26]

Guilliman lo contempla.

El estilo se le ha roto en la mano. Pide otro. La consola que tiene delante está cubierta de notas y de bocetos de planes.

Los magi del Mechanicum, aquellos que no quedaron muertos, o heridos o enloquecidos por la primera descarga electromagnética, han comenzado a reiniciar los dañados sistemas de la nave. Se han restablecido parcialmente las comunicaciones. Guilliman ya dispone de energía de impulsión, de escudos y de sistemas de armas.

Pero ni siquiera el poderoso *Honor de Macragge* es capaz de derrotar solo a la flota de la XVII. Las naves de la flota de Ultramar están dispersas. No existe modo alguno de coordinarlas.

No existe modo alguno de coordinarlas con la rapidez suficiente como para contraatacar y detener el asalto planetario.

Calth está en llamas. Calth, la joya de Veridian, uno de los grandes mundos entre los Quinientos, está siendo destrozado, quizá hasta más allá de cualquier posible esperanza de recuperación.

Guilliman se da la vuelta. Ya no puede seguir contemplándolo.

—¿Sigue repitiéndose? —pregunta.

—¿Mi señor? —responde Gage.

—Mi declaración. El mensaje para mi hermano.

—Así es, mi señor —le informa Marius Gage—. Se encuentra en modo de repetición constante en los pocos canales de comunicación de los que disponemos.

El primarca asiente.

—¿Debo… interrumpirlo?

Guilliman no le contesta. Los asistentes han llevado más datos a su puesto en el puente de mando. Al carecer la nave de funciones de cogitación y de redes activas, ha ordenado que haya escribas y rubricadores desplegados en todas las cubiertas de observación, donde anotan los datos a mano en las placas y en los papeles. Los mensajeros le llevan los documentos cada cuatro minutos. La cantidad de información crece a cada momento.

El primarca se ha dado cuenta de algo. Se ha dado cuenta de algún detalle que destaca entre los otros. Coge el mensaje. Otros papeles y placas de información se deslizan y caen al suelo.

—¿Qué ocurre? —pregunta Gage.

[MARCA: 01.40.41]

El mundo se estremece. Al otro lado del planeta se está produciendo un bombardeo orbital que arrasa el otro hemisferio. El trauma provocado, que se transmite a través de microondas de choque subterráneas y ondas de presión atmosféricas, se puede sentir por todo el planeta.

Incluso aquí, en el espaciopuerto de Numinus. Secciones enteras de las instalaciones siguen envueltas en llamas. De la ciudad le llega el retumbar de los disparos de la artillería pesada. Por encima de su cabeza pasan rugiendo cada pocos minutos formaciones de aeronaves de ataque que dejan estelas brillantes provocadas por los chorros ardientes de los impulsores. El humo ha ennegrecido el cielo, completamente oscuro aparte de los escombros llameantes de las naves que estallan en la atmósfera, de las estaciones orbitales destruidas que siguen ardiendo.

Hay polvo por todas partes. Es muy fino, de color amarillento, producido por la mezcla de ceniza y la pulverización causada por los impactos en la superficie. Forma una capa en el propio aire y cubre todas las superficies horizontales. Los microchoques provocan que en algunos puntos se estremezca y se desplace. Se filtra a través de los conductos de ventilación. Gorgotea por las alcantarillas. Se eleva como el humo cuando lo impulsa la brisa.

Se pega a la sangre.

Se ha pegado a la piel y a las armaduras empapadas de sangre de los muertos. Ha cubierto y secado los charcos de sangre como si fuera serrín. Tapa las caras como si de polvos de belleza se tratara, por lo que los cadáveres parecen maquillados y conservados, preparados de un modo formal para los asistentes a un funeral.

Vil Teth, jefe genético de un grupo de ataque de los Kaul Mandori, avanza por uno de los pasos elevados de tránsito con el rifle láser preparado. Sus botas de cuero marrón levantan nubecillas de polvo amarillo. Los ocho soldados de la escuadra de su hermandad lo siguen, mientras que otros doce se quedan con el vehículo de apoyo pesado, un aerodeslizador blindado provisto de un cañón automático en una montura móvil. Zorator, su supervisor, se encuentra en algún lugar cercano.

Hay que despejar la zona. Los comandantes lo han ordenado. A medianoche todo el espaciopuerto debe estar despejado de enemigos y asegurado. Por todas partes hay supervivientes que se esconden. Teth avanza con cuidado porque sabe que algunos de esos supervivientes son guerreros de la XIII Legión que se han puesto a cubierto. Sus

soldados no están equipados para hacer frente a ese tipo de enemigos, sin importar lo desmoralizados o acorralados que estén.

Por eso disponen del apoyo pesado y del supervisor.

Teth no le teme a la muerte. Son soldados del Kaul Mandori. Son inmortales. Eso es lo que les han prometido, el juramento que han aceptado. Es la promesa que lo hizo apartarse de su vida normal en el ejército y unirse a la hermandad. A Vil Teth le pareció un buen trato: servir a cambio de la inmortalidad.

No le teme a la muerte, pero ya ha participado en suficientes combates como para que prefiera evitar el dolor.

La presencia de Zorator en la zona hace que el enemigo salga corriendo de los lugares a cubierto donde se esconde. Teth alza el rifle de inmediato cuando tres hombres se levantan y salen corriendo para huir a través de una explanada llena de escombros humeantes. Son humanos normales, lo que le quita una preocupación de encima. Llevan puestos los llamativos monos de trabajo del gremio de operadores de carga. Están desarmados.

Teth se lleva la culata al hombro, apunta, y dispara contra uno de ellos. Es un disparo a setenta y cinco metros de distancia contra un objetivo en movimiento. En la parte posterior de una de las piernas, como él quería. No está mal. El hombre se desploma en el suelo, donde aúlla de dolor. Vivo. Está vivo, y eso es bueno. Además de despejar la zona, a su grupo de combate les han ordenado que consigan comida.

Los soldados que lo rodean también alzan sus armas y apuntan. Dos de ellos fallan a los fugitivos que quedan y levantan nubecillas de polvo en los escombros. Garel, el lugarteniente de Teth, aprieta el gatillo y dispara un rayo láser que acierta a uno de los fugitivos. El hombre se desploma con la cabeza reventada. Muerto también le vale.

Teth se echa a reír. Garel le responde riéndose también, lo que deja a la vista sus dientes blancos, que contrastan con la cara cubierta de polvo.

Se oye otro disparo. No es de un rifle láser. Es un estampido sordo. Un bólter. Garel estalla. La carne y la sangre negra se desparraman por doquier y los cubren a todos. Los restos de entrañas y el tejido licuado arrastran el polvo que a su vez los cubre a ellos. Teth da un respingo al recibir el impacto de un trozo de la espina dorsal de Garel. Parpadea para quitarse la sangre que le cubre los ojos. Ve dientes en el suelo, dientes incrustados en un pedazo de mandíbula, unos dientes que un segundo antes le estaban sonriendo.

Los hombres de Teth se dispersan, y éste grita una orden:

—¡Apoyo! ¡Apoyo!

Un puñetero ultramarine se dirige hacia ellos. Ha salido de su escondrijo. Se lanza contra ellos convertido en un borrón azul. El muy cabrón es enorme.

Abren fuego. Cinco rifles láser se centran en el gigante y lo acribillan con rayos brillantes como el neón. Los impactos le mellan la polvorienta armadura azul. Le ralentizan la carga, pero no lo detienen. Tiene una puñetera espada en una mano y un harapiento estandarte dorado en la otra.

Atraviesa a Forb con la espada, lo atraviesa por completo, y luego le abre el pecho de un tajo a Grocus. Grocus empieza a girar sobre sí mismo tras recibir el golpe de la espada. Gira como un bailarín que realizara una pirueta, y el chorro de sangre forma una capa ondulante a su alrededor antes de que se desplome.

El ultramarine mata a Sorc, y luego el mundo de Teth se vuelve del revés cuando lo derriba de un golpe. El ultramarine no se detiene a rematarlo. Se lanza a por el vehículo de apoyo. Sabe que es la verdadera amenaza para él.

Teth rueda sobre sí mismo y escupe sangre, polvo y el trozo de lengua que se ha arrancado de un mordisco cuando el ultramarine lo ha golpeado.

—¡Matadlo! ¡Matadlo!

Los hombres de apoyo avanzan. Algunos se arrodillan para disparar mejor. El ultramarine sigue corriendo directamente hacia ellos. Blande en alto el puñetero estandarte. Idiota. El cañón automático lo va a hacer pedazos.

El aerodeslizador también avanza. ¿Por qué no dispara?

Se da cuenta de lo inteligente que ha sido el ultramarine. Por eso pasó entre ellos y corre hacia los otros soldados. Quiere apoderarse del aerodeslizador. Si el vehículo dispara contra él, Teth y los demás estarán en su campo de tiro.

«¡Idiotas! —piensa Teth—. Idiotas. ¿Cómo sería el universo si gente como ésta lo gobernara? Yo no importo. ¡Soy inmortal! ¡Me han nombrado genéticamente! ¿Es que no lo recordáis? ¡Somos parientes genéticos! Han tomado nuestra sangre. Nos traerán de vuelta. Eso es lo que nos han prometido los Portadores de la Palabra si les servimos. Si morimos por ellos, nos traerán de vuelta. Pueden hacerlo. Tienen tecnología genética ¡Olvidaos de mí! ¡Disparad de una puñetera vez contra ese cabrón!»

El aerodeslizador avanza para enfrentarse al ultramarine que se le acerca a grandes zancadas. El cabrón es muy veloz. Algo tan grande y tan pesado no debería ser capaz de moverse con…

Entonces se da cuenta de algo.

A Garel lo destrozó un disparo de bólter, pero el ultramarine no lleva ningún bólter en la mano. No tiene un bólter, así que…

El segundo gigante de armadura azul cobalto aparece. Él sí que tiene un bólter.

Aparece corriendo en el tejado de un taller que se encuentra a unos veinte metros y salta a pesar de que está a unos seis metros del suelo. Los músculos sobrehumanos le proporcionan una tremenda potencia. Sigue moviendo las piernas mientras cae. Estaba esperando a que el aerodeslizador pasara por debajo de él. Estaba esperando a que el aerodeslizador se dirigiera a enfrentarse con su camarada.

El segundo ultramarine aterriza sobre el vehículo con ambas piernas y hunde el panel del techo. El golpe resuena tan fuerte como el disparo de un bólter al impactar. El aerodeslizador rebota contra su campo antigravitatorio y absorbe el impacto.

El ultramarine, con los pies bien afirmados, se inclina un poco y dispara con el bólter a través del techo. Bam, bam. Dos disparos. Dos muertos. El primer ultramarine llega hasta su altura y se lanza directamente contra el desesperado fuego de armas ligeras de la escuadra de apoyo del aerodeslizador. Teth ve cómo los disparos a quemarropa de los rifles láser simplemente rebotan contra la armadura. Blande de nuevo la espada y la sangre arterial moja a chorros un lado del aerodeslizador. Empuña el estandarte como si fuera un garrote y hace volar por los aires literalmente a uno de sus soldados.

El segundo ultramarine se baja de un salto del techo y se une al combate cuerpo a cuerpo. Ha enfundado el bólter para ahorrar munición. Emplea el cuchillo de combate. Ocho de los doce miembros de la escuadra mueren en pocos segundos.

Teth grita. Grita con tanta fuerza que le parece que los pulmones se le van a salir por la boca.

Ventanus oye los gritos. Se da la vuelta. Del asta del estandarte desgarrado gotea la sangre.

—¿Para qué hemos traído esto? —gruñe Selaton mientras extrae el cuchillo del último soldado que ha matado.

Ventanus no lo escucha. Algunos de los soldados enemigos siguen con vida. El jefe está chillando.

—Deberíamos hacerlo callar —comenta Selaton.

El sargento ha abierto la escotilla lateral del aerodeslizador y está sacando un

cuerpo reventado del interior. Las paredes de la cabina están cubiertas de sangre. Tendrá que encontrar las palancas adecuadas para ajustar los asientos.

Aparece un portador de la palabra. Un catafracto. Un exterminador.

—¡Zorator! ¡Mi señor! ¡Matadlos! —chilla Teth.

El exterminador es enorme. La voluminosa armadura, muy pesada, es tan resistente como un tanque. Las placas segmentadas que conforman sus enormes hombreras se alzan por encima del casco, que está rematado por una cresta. La gruesa gorguera es en parte una boca rugiente y en parte una jaula de rejilla. Unos pteruges de cuero tachonados con piezas metálicas y unas faldillas de cota de malla protegen los puntos de unión más débiles. Se parece a un titán con sus enormes hombreras, su ancho torso y las robustas piernas.

Alrededor de las garras de su puño izquierdo centellean leves descargas de energía. Empieza a disparar con su gigantesco combi-bólter.

Los proyectiles explosivos acribillan la explanada. Estallan y matan a dos de los soldados del Kaul Mandori que Ventanus había derribado pero no matado. Derriban al capitán y le clavan astillas arrancadas de la propia armadura en la pantorrilla y en el muslo, además de llevarse por delante un buen trozo de las placas del morro del aerodeslizador.

Selaton se lanza al suelo para ponerse a cubierto detrás del aerodeslizador. Intenta responder al fuego. Su puntería es buena, pero la armadura del catafracto rechaza sin problemas los proyectiles. Las llamas provocadas por el estallido de la munición explosiva rodean el caparazón reforzado.

El portador de la palabra se concentra en Selaton. El aerodeslizador comienza a sufrir graves daños, incluido un proyectil que roza la cabina de la tripulación y le rebana el techo hasta dejarlo como si fuera la lengüeta de un zapato.

Ventanus está herido. Tiene heridas punzantes en una pierna. La sangre ya se ha coagulado. Se pone en pie con cierta dificultad. Él tiene la rapidez y la agilidad de la que carece el exterminador. Es una bestia de color rojo sangriento rematado con un penacho de cabello carmesí. Corre hacia él.

El exterminador vuelve a apuntarlo con su arma. Ventanus posee una rapidez sobrehumana, pero no será capaz de esquivar los proyectiles del combi-bólter, y su armadura tampoco los detendrá.

Se oye el chirrido del metal al desgarrarse, el chasquido de los remaches al salir disparados. El sonido lo provoca Selaton al arrancar el cañón automático de su

montura en el aerodeslizador. Está de pie en el vehículo, metido a medias en la cabina, con un pie apoyado en los asientos y el otro asentado con fuerza sobre la placa del morro, con el techo de la cabina arrancado hacia atrás, como para dejarlo a la vista de un modo teatral. Tiene apoyada la pesada arma automática de cañones múltiples en la cadera, con la serpiente metálica de la cinta de munición colgando hacia el interior de la cabina.

Abre fuego. El arma pesada hace un ruido metálico chirriante semejante al de unas campanas que estuviesen siendo aplastadas en una prensa hidráulica. Un chorro parpadeante de gases ardientes salta alrededor de los cañones giratorios.

La tormenta de proyectiles acribilla al catafracto y de su armadura saltan trozos de metal envueltos en una nube de humo. Los escombros que lo rodean estallan. Por los aires salen volando trozos de la gorguera y del visor, junto a fragmentos de los pteruges de cuero, manojos de la cresta y anillos de las cotas de malla. Los disparos penetran en cuatro puntos, y la sangre sale gorgoteando de esos cráteres metálicos.

El exterminador se mantiene en pie durante un largo tiempo, trastabillando hacia atrás bajo la granizada de proyectiles. Finalmente, se derrumba de espaldas con un tremendo crujido.

Ventanus se coloca de pie a su lado. El humo azul de olor penetrante llena el aire. El portador de la palabra gorgotea por la sangre que le está llenando el interior de la gorguera y del casco, y se estremece. Se está muriendo, pero tardará mucho en estar muerto. Comienza a alzar el combi-bólter de color negro brillante.

Ventanus empuña el asta del estandarte con las dos manos y la empuja con todas sus fuerzas contra la ranura del visor. La clava y la retuerce hasta que llega a la parte posterior interna del casco. La sangre sale por los visores y por el borde de la gorguera hasta bajar a chorros por los lados del casco y empapar el penacho carmesí.

Ventanus retrocede, pero deja clavado el estandarte, que se sostiene en un ángulo inclinado. Selaton se le acerca.

—Debemos irnos —le dice a su capitán.

—¿Sigue operativo el aerodeslizador?

—A duras penas.

Ventanus saca el estandarte de un tirón y se lo lleva hacia el vehículo acribillado.

—Por eso lo hice —dice de repente.

—¿Cómo? —le pregunta Selaton.

—Por eso traje esto —le contesta Ventanus, alzando un poco el estandarte

ensangrentado—. Para hacer precisamente cosas como ésa.

[MARCA: 01.57.42]

—¿Qué quiere decir eso? —le pregunta Marius Gage.

—Significa… —empieza a decir Guilliman. Toma de nuevo la placa de datos y reflexiona—. Significa que existe una precondición de malicia.

Mira a través de los enormes ventanales de cristalflex al planeta bombardeado que tienen bajo ellos.

—Tampoco es que exista ya ninguna duda —añade—. Si esto comenzó por accidente o por error, desde luego ha cruzado ya cualquier límite de posible perdón. Sin embargo, es saludable saber que se puede demostrar el crimen que ha cometido mi hermano.

Guilliman llama al oficial de comunicaciones con un gesto rápido.

—Anula la emisión en bucle —le ordena mientras toma el micrófono—. Sustitúyela por ésta.

Duda unos instantes mientras piensa, y luego alza la cabeza con gesto decidido para hablar con claridad y rapidez por el micrófono.

—Lorgar de Colchis. Quiero que tengas en cuenta lo siguiente. Uno: retiro por completo mi oferta anterior de un alto el fuego solemne. Queda cancelada, y no volveré a hacerla, ni a ti ni a esos cabrones desalmados de tus guerreros. Dos: ya no eres mi hermano. Te encontraré, te mataré y lanzaré tu cuerpo venenoso a la boca del mismo infierno.

Le devuelve el micrófono al oficial de comunicaciones.

—Ponlo de inmediato en bucle continuo.

Guilliman les indica con un gesto a Gage, al capitán Zedoff y a un grupo de oficiales de rango superior que entren en el strategium.

—Ante la ausencia de los canales de comunicación habituales, tendremos que utilizar enlaces directos de láser y órdenes selladas transmitidas mediantes naves correo veloces para coordinar a toda la flota. He bosquejado un plan táctico algo apresurado. Las órdenes específicas a cada nave deben comunicarse a cada capitán y a cada contramaestre del modo más rápido posible. Dentro de una hora, y he dicho dentro de una hora, quiero que esta flota esté actuando de un modo coordinado y a la ofensiva. Vamos a rechazar ese bombardeo.

—¿Va a ser ése nuestro objetivo principal? —le pregunta Zedoff.

—No —admite Guilliman—. Voy a dejar eso en manos del *Mlatus* y del *Aflicción*

de Solonim. Ellos encabezarán la formación que haga frente al ataque contra el planeta. Nuestro objetivo principal será el *Fidelitas Lex*.

Zedoff alza las cejas.

—Entonces, se trata de algo personal.

Guilliman no trata de ocultarlo.

—Lo mataré. Literalmente lo mataré. Con mis propias manos. —Mira a Gage—. No digas nada, Marius. Efectuarás un transbordo al *Mlatus* para encabezar el ataque. Con una cabeza fría y un plan adecuado. Sé que mi idea de atacar la nave insignia enemiga tiene serios fallos tácticos. No me importa. Ésta es la única batalla de mi vida que voy a librar con el corazón y no con la cabeza. Ese cabrón va a morir. Ese cabrón…

—Sólo iba a decir que me contraría no estar presente en el momento que lo matéis —le responde Gage.

—¡Mi primarca!

Todos se vuelven. El oficial de comunicaciones está pálido.

—La plataforma hololítica, mi señor. Una señal de largo alcance procedente del *Fidelitas Lex*.

Guilliman asiente.

—Así que hace caso omiso de mi oferta de un alto el fuego, pero cuando lo insulto, establece contacto de inmediato. Actívalo.

—Mi primarca… —empieza a decirle Gage.

Guilliman pasa de largo en dirección a la plataforma.

—Marius, no podrás impedir de ninguna manera que tenga esta conversación.

Guilliman se sube a la plataforma hololítica. La luz se dobla y burbujea delante de él. Las imágenes se forman y se desvanecen, vuelven a formarse y se evaporan, como los trazos de luz en una película. De repente aparece Lorgar, a tamaño real, delante de Guilliman. Tiene de nuevo el rostro oculto entre las sombras, pero la naturaleza de la luz que lo rodea le da un aspecto absolutamente irreal. Otras formas lo rodean, fragmentos y partes de sombras, que ya no son reconocibles como sus ayudantes y lugartenientes.

—¿Acaso has perdido la calma, Roboute? —le pregunta Lorgar, y todos perciben la sonrisa en sus labios.

—Voy a destriparte —le contesta Guilliman con voz suave.

—Has perdido la calma. El gran y tranquilo y sereno Roboute Guilliman ha

sucumbido por fin a la pasión.

—Voy a destriparte. Voy a despellejarte. Voy a decapitarte.

—Ay, Roboute —murmura Lorgar—. Es ahora, al final de todo, cuando por fin te oigo hablar de un modo que me gusta.

—Precondición de malicia —dice Guilliman con una voz que apenas es un susurro—. Te apoderaste del *Campanile*. Según mis cálculos, te apoderaste de la nave hace al menos ciento cuarenta horas. Tomaste la nave y preparaste todo esto. Lorgar, fuiste tú quien organizó toda esta atrocidad. Hiciste que pareciera un accidente para aprovechar al máximo nuestra misericordia. Hiciste que nos contuviéramos mientras tú cometías todos esos asesinatos.

—Se llama traición, Roboute. Funciona muy bien. ¿Cómo lo has descubierto?

—Trazamos el rumbo inverso del *Campanile* en cuanto nos quedó claro qué era lo que había chocado contra los muelles. Cuando lo observas, te das cuenta de que la idea de que se tratase de un accidente es ridícula.

—Lo mismo que la idea de que puedes hacerme daño.

—No vamos a discutir eso, gusano, cabrón traidor. Sólo quería que supieras que te voy a arrancar el corazón todavía palpitante. Y yo quiero saber por qué. ¿Por qué? ¿Por qué? Si esto se debe a nuestra pueril enemistad, a la que has sacado por fin a la superficie, entonces eres la criatura más patética de todo el cosmos. Patética. Nuestro padre debería haberte dejado abandonado en la nieve cuando naciste. Debería haberte entregado a Russ para que te comiera. Gusano. Rata.

Lorgar alza un poco la cara para que Guilliman pueda ver la leve sonrisa en mitad de la sombra de su rostro.

—Esto no tiene nada que ver con nuestra enemistad, Roboute… Salvo que me permite la oportunidad de vengar mi honor contigo y tus ridículos soldaditos de juguete. Eso no es más que un incentivo maravilloso. No, esto es el Ushkul Thu. Calth es el Ushkul Thu. La ofrenda. Es el amanecer de una nueva galaxia. Un nuevo orden.

—Estás desvariando, cabrón.

—La galaxia está cambiando, Roboute. Se está volviendo del revés. Abajo será arriba y arriba será abajo. Nuestro padre será expulsado de su trono. Caerá, y nadie lo volverá a poner en pie.

—Lorgar, eres…

—Escúchame, Roboute. Te crees muy listo. Muy sabio. Muy informado. Pero esto ya ha empezado. Ya se está desarrollando. La galaxia se está poniendo cabeza abajo.

Tú morirás, y nuestro padre morirá, y lo mismo les pasará a los demás, porque todos sois demasiado estúpidos como para daros cuenta de la verdad.

Guilliman da un paso hacia el fantasma de la plataforma, como si pudiera golpearlo o partirle el cuello.

—Escúchame, Roboute —repite el fantasma de luz con voz sibilante—. Escúchame bien. El Imperio está acabado. Se desploma. Va a arder por completo. Nuestro padre está acabado. Sus malvados sueños están acabados. Horus se alza.

—¿Horus?

—Horus Lupercal se alza, Roboute. No tienes ni idea de sus capacidades. Está por encima de todos nosotros. O te unes a él, o pereces.

—No eres más que mierda, Lorgar. ¿Es que estás drogado? ¿Es que te lias vuelto loco? ¿Qué clase de desvarío es…?

—¡Horus!

—¿Horus qué?

—¡Se alza! ¡Ya viene! ¡Matará a todo aquel que se interponga en su camino! ¡Él gobernará! ¡Será lo que el Emperador jamás podría ser!

—Horus jamás… —Guilliman carraspea para aclararse la garganta. Luego traga saliva. Está aturdido por la gravedad de la locura de su hermano—. Horus jamás nos traicionaría. Si alguno de nosotros se volviera un traidor, los demás…

—Horus se ha alzado contra nuestro padre cruel y abusador, Roboute —lo interrumpe Lorgar—. Acéptalo, y morirás con una gran paz en tu corazón. Horus Lupercal se ha alzado para acabar con la corrupción imperial y para castigar al abusador. Ya está ocurriendo. Y Horus no está solo. Yo he jurado servirlo. Lo mismo ha hecho Fulgrim. Angron. Perturabo. Magnus. Mortarion. Curze. Alpharius. Tu lealtad está hecha de aire y de papel, Roboute. Nuestra lealtad es de sangre.

—¡Mientes!

—Vas a morir. Isstvan V arde. Ya han muerto hermanos.

—¿Muertos? ¿Quién…?

—Ferrus Manus. Corax. Vulkan. Todos han muerto. Sacrificados como cerdos.

—¡Todo eso no son más que mentiras!

—Mírame, Roboute. Sabes que no lo son. Lo sabes. Nos has estudiado a todos. Conoces nuestras fortalezas y nuestras debilidades. ¡Teoría, Roboute! ¡Teoría! Sabes que es posible. Sabes por los propios hechos que es un resultado posible.

Guilliman da un paso atrás. Abre la boca, pero está demasiado aturdido como para

responder.

—Da igual lo que pienses de mí, Roboute —sigue diciendo Lorgar—. Da igual la opinión que tengas de mí, y sé que es todo lo despreciativa que puede ser, sabes que no soy estúpido. ¿Traicionaría a mi hermano y atacaría a todo el poder de la XIII Legión… por un agravio? ¿De verdad? ¿De verdad? ¡Práctica Roboute! Estoy aquí para exterminarte a ti y a los Ultramarines porque sois la única fuerza leal al Emperador que sería capaz de detener a Horus. Eres demasiado peligroso para seguir con vida, y yo estoy aquí para asegurarme de que eso no ocurra.

Lorgar se inclina hacia adelante y la luz se refleja en sus dientes.

—Estoy aquí para eliminarte de la partida, Roboute.

Guilliman da otro paso atrás.

—O estás loco o la galaxia ha enloquecido —le responde con una tranquilidad sorprendente—. Sea cual sea el caso, voy a por ti, y voy a acabar contigo y con tus bárbaros asesinos. *Excomunicate Traitoris*. No tendrás ninguna oportunidad de reflexionar sobre la monstruosidad de este crimen.

—Ay, Roboute, siempre se puede esperar que acabes sonando como un enorme capullo pomposo. Ven a por mí. Ya veremos quién arde antes.

Lorgar se da la vuelta para salir de la luz, pero titubea.

—Todavía hay algo más que debes saber, Roboute. La verdad es que no tienes ni idea de a lo que te enfrentas.

—A un demente —le replica Guilliman antes de ser él quien se dé la vuelta.

Lorgar cambia.

Su forma hololítica se transforma, como la grasa al derretirse, como huesos que se deforman, como cera que gotea. Su sonrisa se rasga por la mitad y algo surge de su forma humana. Y no es humana.

Guilliman lo siente. Se da la vuelta. Lo ve.

Abre los ojos de par en par.

Lo huele, Huele la pesadilla negra como la noche, el hedor cósmico de la disformidad. La criatura está creciendo, sigue creciendo. La piel vacía de Lorgar se desprende como la de una serpiente.

Es un horror procedente de alguno de los vacíos más oscuros. Es carne negra reluciente y venas entrelazadas, es la mucosidad de un engendro de batracio y una ristra de ojos brillantes que no dejan de parpadear, son dientes y alas de murciélago. Es una atrocidad anatómica. Es teratología, la formación de monstruos.

Una luz enfermiza lo tapa y lo envuelve como si fuera una túnica de terciopelo. Es una sombra y es humo. Su cresta son cuernos de aurochs, de cuatro metros de alto, marrones y veteados. Bufa. Se oye el retumbar de unos intestinos y de gases, el gruñido de un depredador. El olor a sangre. Una fetidez de ácido. Un tufillo a veneno.

Las cosas que se mantenían escondidas a medias detrás de Lorgar también se están transformando. Se vuelven negras como escarabajos, relucientes, azules iridiscentes. Con extremidades sin huesos y pseudópodos que se retuercen. Agitan las vibrisas que les rodean la cara y chasquean como insectos. Unos rostros múltiples se doblan y se mezclan entre sí hasta mutar en una diprosopía fantasmal. Las bocas que se solapan entre sí fruncen los labios y tartamudean el nombre de Guilliman.

El primarca se mantiene tranquilo. No conoce el miedo.

—Ya he visto suficientes trucos de charlatán —dice—. Cierra el enlace.

—El… enlace… —tartamudea el oficial de comunicaciones—. Señor, el enlace ya se cerró.

Guilliman se vuelve hacia la pesadilla, la criatura que ya no es Lorgar. Lleva la mano a la empuñadura de su espada.

La criatura habla. Su voz es la demencia.

—Roboute. Que arda la galaxia —le dice.

Se lanza al ataque con las fauces abiertas de par en par y salpicando saliva por doquier.

La sangre, muchos centenares de litros de sangre humana, salpican de repente a chorros las paredes del puente de mando de la nave insignia con una tremenda presión. Los ventanales de cristalflex revientan convertidos en una lluvia de trozos que se escapan al vacío.

La torre que alberga el puente de mando del enorme acorazado *Honor de Macragge* estalla.



OBJETIVO / ENFRENTAMIENTO

En la fase de guerra abierta, sobre todo cuando uno se encuentra en una situación de defensa o de contraataque, se debe ser proactivo. Hay que determinar qué suministros o recursos se necesitarán para conseguir ventaja y poner al enemigo a la defensiva. Hay que establecer cuáles de esos suministros o recursos posee el enemigo. Hay que arrebatárselos. No hay que perseguir la gloria. No hay que forzar enfrentamientos imposibles de ganar. No hay que intentar igualar su fuerza si se sabe que esa fuerza es muy superior. No hay que perder tiempo. Decide qué es lo que te hará lo suficientemente fuerte, y luego consíguelo. El recurso más deseable siempre es la capacidad continuada de seguir con la guerra.

GUILLIMAN,
Notas para una codificación marcial, 14.2. XI



UNO

[MARCA: 4.12.45]

La luz llega pronto. Otro hermoso día en el estuario. La luz es muy buena. Oll calcula que podrán sacar aproximadamente una hora más de trabajo. Una hora son dos cargas más de yerbanegra. Un día de trabajo duro con un buen beneficio.

Tiene las manos doloridas por la tarea de cosechar, pero ha dormido bien y se siente animado. La luz del sol que brilla con fuerza siempre lo anima.

Se levanta y reza una oración. En el cobertizo de paredes encaladas que se encuentra en la parte trasera del habitáculo tiene una ducha por gravedad. Tira de la cuerda y se queda de pie debajo del chorro. La oye cantar en la cocina mientras se enjabona y se lava.

Cuando entra en la cocina, ya seco y vestido, ella no está allí. Le llega el olor a pan caliente. La puerta de la cocina está abierta y el sol brilla con fuerza sobre las losas. Debe de haber salido un momento. Habrá ido a recoger huevos. Nota el olor a paja de yerbanegra en el aire cálido.

Se sienta en la desgastada mesa de la cocina.

—Es hora de ponernos manos a la obra, Oll.

Levanta la mirada. Hay un hombre de pie en la entrada. La luz del sol le recorta la silueta, por lo que Oll no distingue la cara en las sombras.

Pero Oll Persson lo reconoce de todas maneras. Se lleva la mano al pequeño símbolo que lleva colgado al cuello, un gesto instintivo de protección.

—He dicho que…

—Ya te he oído. Me pondré a ello cuando esté preparado. Mi mujer me está haciendo el desayuno.

—Vas a perder la luz, Oll.

—Mi mujer me está preparando el desayuno.

—No lo está haciendo, Oll.

El hombre entra en la cocina. No ha cambiado. Tampoco es que fuera a hacerlo, ¿verdad? Jamás lo hará. Esa confianza. Ese encanto atractivo.

—No recuerdo haberte invitado a entrar —le dice Oll.

—Nadie lo hace —le contesta el hombre, y se sirve una taza de leche.

—No me interesa nada de esto —le dice Oll con voz firme—. Sea lo que sea lo que hayas venido a decirme, no me interesa. Pierdes el tiempo. Ahora ésta es mi vida.

El hombre se sienta enfrente de él.

—No lo es, Oll.

—Me alegro de verte de nuevo, John —suspira Oll—. Y ahora, lárgate de mi habitáculo.

—No seas así, Oll. ¿Cómo estás? ¿Sigues igual de pío y de devoto?

—Ahora esta es mi vida, John.

—No lo es —repite el hombre.

—Lárgate. No quiero tener nada que ver con nada de esto.

—Me temo que no tienes elección al respecto. Lo siento. La situación ha empeorado un poco.

—John…

Oll casi gruñe aquella palabra a modo de advertencia.

—Lo digo en serio. Oll, no somos muchos. Lo sabes muy bien. Podríamos poner nuestras cuatro manos en la mesa, contar los que somos, y todavía nos sobrarían dedos. Nunca fuimos demasiados. Ahora somos menos todavía.

Oll se pone en pie.

—Escucha, John, déjame ser todo lo claro que pueda. Jamás he tenido tiempo para este tipo de cosas. Jamás quise formar parte de nada. No quiero saber cuál es el problema que te ha traído a mi hogar. Me caes bien, John, te lo digo de verdad, pero esperaba no volver a verte nunca. Sólo quiero vivir mi vida.

—No seas codicioso. Ya has vivido varias.

—John…

—¡Vamos, Oll! ¿Nos recuerdas? ¿La Colmena Anatol? ¿El Panpacífico? Dime que todo eso no cuenta en absoluto.

—Eso fue hace una vida.

—No, varias. Hace ya varias vidas.

—Ahora ésta es mi vida.

—No lo es.

Oll lo mira fijamente.

—John, me gustaría que te fueras. Vete. Ahora. Antes de que mi mujer vuelva del gallinero.

—Oll, no va a volver del gallinero. No ha salido al gallinero.

—Vete, John.

—Ésta es tu vida, ¿no? ¿Ésta? ¿Un antiguo soldado convertido en granjero? ¿Retirado a una vida de armonía bucólica? ¿Un trabajo digno a cambio de una comida

sencilla y una buena noche de descanso? ¿De verdad, Oll? ¿Ésta es tu vida?

—Ahora ésta es mi vida.

El hombre niega con la cabeza.

—¿Y qué harás cuando te hayas cansado de esto? ¿Lo abandonarás y pasarás a hacer otra cosa? Cuando te canses de hacer de granjero, ¿qué será lo próximo? ¿Darás clases? ¿Fabricarás botones? ¿Te alistarás en la armada? No estaría mal que lo hicieras, porque ya has estado en el ejército. ¿Qué harás? ¿Tú, un antiguo soldado granjero viudo?

—¿Viudo? —replica Oll, quien se sobresalta con la palabra como si la tuviera delante de la cara y estuviera a punto de picarle—. ¿De qué estás hablando? ¿Viudo?

—Vamos, Oll, no me dejes a mí el trabajo duro. Ya lo sabes, no está en el gallinero. No te está haciendo el desayuno. No estaba aquí hace un momento, cantando. Jamás vino a establecerse en Calth. Murió, la pobre, antes de que te alistaras al ejército. Vamos, Oll, tienes la cabeza un poco liada. Es la conmoción.

—John, déjame en paz.

—Vamos. Piensa.

Oll lo mira fijamente.

—¿Te has metido en mi cabeza, John Grammaticus? ¿Te has metido en mi maldita cabeza?

—Te juro que no, Oll. No haría eso sin que me dieras permiso. Todo esto es cosa tuya. Por el trauma. Se te pasará.

Oll se sienta de nuevo.

—¿Qué es lo que está pasando?

—No tengo mucho tiempo. No puedo quedarme mucho. Sólo el hecho de hablar contigo me está suponiendo un esfuerzo tremendo. Te necesitamos, Oll.

—¿Te han enviado ellos? Seguro que sí.

—Sí, lo han hecho. Lo han hecho. Pero no me refería a ellos. Me refería a los seres humanos. La raza humana te necesita, Oll. Todo se ha ido a la mierda. Y mucho. No te lo creerías. Va a perder, y si pierde, todos perdemos.

—¿Quién va a perder? —le pregunta Oll.

—¿Tú quién crees?

—¿Qué es lo que va a perder?

—La guerra —le contesta John—. Es el momento, Oll. Ha llegado el gran momento, ese del que siempre hablábamos. El que siempre vimos llegar. Ya está

ocurriendo. Los puñeteros primarcas se están matando entre ellos. Y la siguiente tanda de ejecuciones se produce aquí, hoy. Aquí mismo, en Calth.

—No quiero formar parte de esto. Nunca lo quise.

—Una putada, Oll. Eres uno de los Perpetuos, te guste o no.

—No soy como tú, John.

John Grammaticus se recuesta en el respaldo de la silla con una sonrisa y le señala con el dedo.

—No, claro que no lo eres. Yo sólo soy lo que soy debido a la intervención alienígena. Tú sigues siendo un verdadero perpetuo. Tú todavía eres como él.

—No, no lo soy. Y no tengo lo que vosotros tenéis. Ese talento, lo psíquico.

—Eso da igual. Quizá por eso eres importante. Quizá eres importante porque estás aquí. Sólo hay tres como nosotros ahora mismo en todos los Quinientos Mundos, y sólo uno de ellos se encuentra en Calth. En la zona cero. Eres tú. Todo depende de ti. No tienes elección. Todo depende de ti.

—Busca a otro, John. Explícaselo a otro.

—Ya sabes que eso no sirve. Nadie tiene la edad suficiente. Nadie tiene la comprensión necesaria. Nadie más posee la… perspectiva. Si le cuento esto a cualquiera, simplemente me tomarán por loco. Y no tengo tiempo de pasar otros dieciocho años en un manicomio como la última vez que lo intenté. Tienes que hacerlo.

—¿Hacer qué?

—Salir de aquí. Van a hacer que este mundo se deslice. Un vórtice intersticial. La típica esquiva del inmaterium. Tienes que estar preparado para atravesar la puerta cuando se abra.

—¿Y adonde tengo que ir?

Fuera ha caído la oscuridad. El sol se ha puesto. Grammaticus levanta la mirada y se estremece.

—Hay algo que tienes que conseguir, y me lo tienes que traer. Atraviesa la puerta cuando se abra y me lo traes. Te esperaré. —Titubea—. Bueno, haré todo lo posible por esperarte.

—¿Adónde voy, John?

Se está haciendo de noche con mucha rapidez. Grammaticus se encoge de hombros.

—Nos estamos quedando sin tiempo, Oll. Con tu permiso, te lo enseñaré.

—Joder, será mejor que no te atrevas a…

[MARCA: SIN ESPECIFICAR]

En algún lugar. Apesta a disformidad, a escudos de vacío quemados. Las paredes son de ébano pulido y ceramita tallada, y tienen engastados cristales y marfil y rubíes. Los marcos de las puertas están cubiertos de pan de oro. El lugar es enorme. Inmenso. Hay criptas y cámaras, oscuras y monumentales, como las naves de una catedral. De una tumba. De la catacumba de una necrópolis. El suelo es de mármol negro.

No es suelo. Es la cubierta de una nave.

Siente el retumbar de las máquinas a través de su superficie. Generadores de impulso. El aire es seco, y se mantiene de forma artificial. Le llega el olor a humo.

—¿Por qué huele a humo, John?

No es capaz de leer lo que está grabado en las paredes pulidas. Se da cuenta de que le alegra no ser capaz.

—¿John? ¿Dónde te has metido?

Se ven estrellas al otro lado de las ventanas. Se ve sangre en el suelo. Hay huellas ensangrentadas de pies en el mármol, hay huellas ensangrentadas de manos en las paredes. Alguien ha arrancado algunos tapices. Hay agujeros de disparos en los paneles de los mamparos: cráteres abiertos por proyectiles de bólter, surcos arados por disparos de láser, por garras. Hay cuerpos en el suelo.

No es suelo. Es la cubierta de una nave.

Oye el ruido de un combate. De una batalla descomunal. Son millones de voces que gritan y aúllan, el chasquido de las armas al chocar, el rugido de las armas al disparar. El ruido llega a través de la superficie de la cubierta. Es un eco apagado, que llega a través de arcadas lejanas y compuertas apenas entrevistas. Da la impresión de que está ocurriendo un acontecimiento histórico de carácter monumental y proporciones cataclísmicas nada más doblar la esquina.

—¿John?

No ve rastro alguno de John, pero siente el cosquilleo en la nuca de otras mentes. Unas mentes tan resplandecientes como las constelaciones de estrellas.

—John, no quiero estar aquí. No quiero estar aquí en absoluto.

Avanza y atraviesa una arcada que tiene veinte veces su estatura para entrar en una cámara que tiene cincuenta veces su estatura. Las paredes y las columnas tienen un tamaño ciclópeo. El aire está lleno de humo y de ecos que se apagan.

Hay un ángel muerto en el suelo. En la cubierta. El ángel es un gigante. Era

hermoso. Su espada yace rota a su lado. La armadura dorada está partida. Sus alas están aplastadas. La sangre le baja por la armadura y empapa la capa de piel de carnodonte que lleva puesta. Su cabello es tan dorado como su armadura. Tiene lágrimas en las mejillas.

Su asesino espera cerca de allí, negro como la noche, hecho de rabia, enmascarado por la sombra. Los rebordes de su armadura están cubiertos de oro batido, lo que le otorga a su oscuridad una silueta y una forma regias. Los ojos que lleva engastados en la placa pectoral y en algunos puntos del resto de la armadura también tienen los bordes dorados. Son ojos rojizos, de mirada fija y maligna. Exuda poder. La sensación que transmite es de una picazón caliente, semejante a la de un escape de radiación letal. Contamina la galaxia con su sola presencia. Se oye un chasquido. Un siseo. La maldad es tan tremenda que un contador de radiación sería capaz de captarla.

El asesino es enorme. Lleva las hombreras cubiertas por una capa confeccionada con pellejos de animales y pieles humanas. Un armazón rematado por pinchos le rodea la cabeza: una jaula psíquica, una caja blindada. Se ve una luz que brilla en el interior de la caja, un brillo rojizo. El asesino lleva afeitada la cabeza. Tiene la cara inclinada hacia el suelo, con el rostro oculto en las sombras. Está observando al ángel al que acaba de matar. Las conexiones corticales y los bioenlaces le bajan por el cuero cabelludo como si fueran trenzas. Es la bestia hecha carne y cubierta de hierro. La han creado a partir del odio más puro.

Oll Persson se da cuenta de que no debería estar aquí. Debería estar en cualquier otro sitio del cosmos menos allí. Empieza a retroceder.

El asesino lo oye moverse, o lo siente. La bestia alza su enorme cabeza con lentitud. De la gorguera escapa algo de luz que le ilumina la cara desde abajo. Arrogante. Orgullosa. Malvada. Abre los ojos y mira fijamente a Oll.

—Re… renuncio a ti, maligno —tartamudea Oll.

Se lleva la mano al pequeño símbolo que lleva colgado al cuello, un gesto instintivo de protección.

—¿Qué tú… qué?

—Renuncio a ti, maligno.

—No existe el mal —le contesta el asesino con una voz que es el tronar de las montañas al desmoronarse—. Sólo existe la indiferencia.

El monstruo da un paso hacia Oll. El suelo… no, la cubierta, tiembla bajo su peso.

Se detiene. Mira fijamente lo que Oll tiene en la mano.

Oll baja la mirada, confuso. Se da cuenta que en la otra mano tiene algo desde el principio.

Ve lo que es.

El asesino hace un ruido. Es un suspiro. Sus labios se separan, aunque siguen unidos por pequeñas hilachas de saliva. Mira a Oll directamente a los ojos. Directamente a su alma.

Oll aparta la cara. Es incapaz de sostener la mirada de esos ojos. Se da la vuelta para echar a correr.

Ve la luz que estaba a su espalda.

Estaba tan absorto con el asesino, por la inquietante oscuridad que lo rodeaba, que casi no vio la luz.

Ahora lo ve. No es la luz que solía ser. No es la luz que él conocía.

La luz se está apagando. Antaño fue la luz más hermosa, pero se está desvaneciendo. Su brillo está disminuyendo, se está difuminando. Es dorada y está rota, como el ángel. Y al igual que el ángel, quien ha acabado con ella es el asesino hecho de sombras.

Al otro lado de la luz hay un inmenso ventanal.

Oll ve a través de ese ventanal la gloria brumosa de Terra.

El planeta natal de la humanidad está ardiendo.

—Ya he visto más que suficiente —dice Oll Persson.

[MARCA: 4.12.45]

Es la conmoción. Sólo es la conmoción. Estás herido, y yo te he mostrado mucho. Mucho. Lo siento. De verdad que lo siento. Nadie debería haber visto eso. Nadie debería enfrentarse a todo eso de golpe. Pero es que no hay tiempo para ser delicado en este asunto.

»Viste lo que tenías que ver. Te he mostrado el lugar al que debes ir.

«Reconozco que esto dolerá. Que será duro. Tú puedes hacerlo. Ya has hecho otras cosas duras antes. Vamos, OH. Vamos, mi viejo y querido amigo Ollantius.

»Ha llegado la hora de despertar. Ha llegado la hora de…».

Oll se despierta.

No hay luz del sol. No hay cama. No hay alguien cantando en la cocina.

Luz gris. Niebla. Frío.

Dolor.

Ha caído de espaldas, en una postura torcida. Le duelen las manos, y la espalda, y una de las caderas. La cabeza le duele como si le hubieran metido a presión unos tornillos de acero.

Se incorpora hasta quedar sentado. El dolor empeora.

Oll se da cuenta de que lo más doloroso no son las heridas, los golpes y las torceduras.

Es la conmoción. La conmoción que le ha producido ver aquello. Se da la vuelta para apoyarse en las rodillas y en las manos y sufre un ataque de arcadas sin echar nada, como si intentara vomitar el recuerdo y así librarse de ello.

Sería tentador pensar que no había sido más que una pesadilla. Fácil y tentador. Sólo un mal sueño que había ocurrido porque se había dado un golpe en la cabeza.

Pero Oll sabe que la mente humana no se imagina cosas así. No como ésas. Grammaticus estuvo aquí. El cabrón estuvo aquí. No en carne y hueso, pero casi como si fuera así. Estuvo aquí, y eso era lo que tenía que mostrar.

Dice mucho de la situación que John realizara el esfuerzo sobrehumano, que corriera un riesgo tan inmenso al acudir. Dice mucho, y lo que dice inquieta a Oll Persson.

Se pone en pie tambaleándose. Ha sufrido golpes y está dolorido. Tiene la ropa cubierta de una capa de barro que ya comienza a secarse y a ponerse rígido. Intenta orientarse.

No hay mucho que ver. Una densa niebla gris cubre los alrededores. Se oyen sonidos retumbantes, y distingue unos destellos apagados detrás de las nubes. A lo lejos, y Oll calcula que ese lejos es el norte, se ve un resplandor, como si algo al otro lado de la niebla estuviera ardiendo.

Algo como una gran ciudad.

Mira a su alrededor. El suelo está resbaladizo por la capa de lodo negro y restos apestosos, y cubierto de piezas destrozadas de maquinaria agrícola y postes de valla rotos. Es lo que la inmensa ola ha dejado a su paso tras retirarse. Es lo que queda de sus tierras, de sus campos.

Camina trastabillando, y las botas chapotean a cada paso que da en el barro. La espesa niebla es humo en parte, la otra parte es el vapor de agua procedente de la inundación. El suelo apesta a restos minerales y a lodo del fondo del río. Han desaparecido todas sus cosechas.

Ve una línea de postes que siguen en pie. Por la altura de esa valla y lo que sobresale por encima del barro deduce que la ola ha dejado atrás una capa de un metro de sedimentos. Todo está enterrado. Ha sido peor que lo que ocurrió en Krasentine. Ve una mano, la mano de un hombre, que sobresale del barro negro. Está pálida y arrugada. Parece un gesto desesperado para conseguir aire.

Ya no puede hacer nada al respecto.

Oll llega a la valla y se apoya en uno de los postes. Se da cuenta de que se trata de la puerta situada en el extremo del campo occidental. No se encuentra donde él creía que estaba. Está más o menos a medio kilómetro hacia el oeste. La fuerza de la ola de agua lo ha arrastrado, se lo ha llevado por delante como si fuera un resto más. Se pregunta cómo demonios es posible que no se partiera los brazos o las piernas, o que la cabeza no le reventara al chocar contra algo. Es increíble que no se haya ahogado.

Una vez orientado, se da la vuelta y regresa por donde ha llegado. Ahora que ya sabe dónde está, no tendrá dificultades para encontrar la granja.

Pasa junto a una unidad cultivadora volcada y medio enterrada en el barro negro. Luego encuentra el sendero, o lo que solía ser el sendero. Es un surco lleno de barro, una zanja lodosa. El agua de color violeta acumulada en el centro llega hasta las rodillas. Avanza chapoteando.

—¿Maese Persson?

Se detiene, asombrado de oír otra voz.

Hay un hombre sentado en el borde del sendero. Tiene la espalda apoyada en lo

que queda de valla. Está cubierto de barro.

—¿Quién eres? —le pregunta Olí.

—Soy yo. Zybes.

Zybes. Hebet Zybes. Uno de sus trabajadores. Uno de los temporeros.

—Ponte en pie —le dice.

—No puedo.

Zybes está sentado en una postura extraña. Oll se da cuenta de que tiene el brazo y el hombro izquierdos enganchados al poste por el alambre de espino que lo ha atrapado. Todo se ha enmarañado en mitad de la inundación.

—Espera —le dice Oll.

Se lleva la mano al cinturón, pero ha perdido todas las herramientas de trabajo. Regresa junto a la unidad cultivadora volcada y escarba en el espeso barro hasta que encuentra la caja de herramientas en la cabina. Luego vuelve con unas cizallas y corta el alambre para soltar a Zybes. Tiene la carne bastante desgarrada por el alambre.

—Vamos —le ordena OH.

—¿Adonde?

—A un sitio al que tenemos que ir —le responde.

Les lleva veinte minutos de caminata sobre el barro a través de la niebla llegar a la granja. A lo que queda de ella.

Zybes no ha dejado de hacerle preguntas mientras caminaban, preguntas como «¿Qué ha pasado?» y «¿Por qué nos ha pasado a nosotros?».

Oll no tiene respuestas para eso. Bueno, ninguna que tenga ganas o tiempo de explicar.

Cinco minutos antes de llegar al habitáculo de la granja se cruzan con Katt, el diminutivo de Kattereena. O Ekatterina. O algo así. Oll no lo recuerda. También trabajaba como temporera, igual que Zybes. Era una de las que se ocupaban del horno, donde se secan las gavillas de yerbanegra. Tiene unos diecisiete años y es hija de un vecino.

Simplemente está de pie, en mitad de la niebla, cubierta de barro, con aspecto ausente, mirando a algo que no tiene ninguna posibilidad de ver porque no hay nada visible debido a la niebla. Quizá lo que está viendo es algo tranquilizador, como el día anterior o el día que cumplió cinco años.

—¿Estás bien, chica? —le pregunta Olí.

Ella no le contesta. Conmocionada. Se encuentra totalmente conmocionada.

—¿Estás bien? Katt, ven con nosotros.

Ella no lo mira a los ojos. Ni siquiera hace un gesto de asentimiento, Pero cuando los dos comienzan a caminar de nuevo, la muchacha los sigue de lejos.

El habitáculo está destrozado. La ola lo ha atravesado por completo y se ha llevado por delante la puerta, las ventanas y la mayor parte del mobiliario, y a cambio, ha dejado una capa de medio metro de sedimento y de restos. Oll piensa por un momento en buscar la pictografía de su mujer, la que estaba sobre el aparador que tenía en la cocina, pero el aparador ha desaparecido, así que no cree tener muchas posibilidades de encontrar una pictografía que, la última vez que la vio, estaba sobre ese mismo aparador desaparecido.

Les dice a Zybes y a Katt que lo esperen y entra en el habitáculo. Su cuarto está arriba, en el piso superior, así que no ha sufrido tantos daños como el resto del lugar. Encuentra su vieja mochila de combate, confeccionada con una tela de lona verde bastante desgastada, y empieza a meter unos cuantos objetos que le pueden resultar útiles. Luego se desviste hasta quedarse sólo con las botas de trabajo y se pone ropa seca. Lo mejor que encuentra son sus viejos pantalones del ejército y la chaqueta del mismo uniforme, también de un color verde desgastado.

Recoge unas últimas cosas y escoge qué debe llevarse y qué debe dejar allí. Se decide por otra chaqueta para Zybes, un botiquín y una manta de la cama para Katt.

Su viejo rifle láser sigue colgado sobre la chimenea. Lo descuelga y del hueco de la propia chimenea saca una pequeña caja de madera. Tres cargadores de munición rebosantes de energía. Se mete dos en el bolsillo de la chaqueta y se prepara para encajar el tercero.

Oye a Zybes gritar, y sale a la carrera al patio lleno de barro, donde resbala y casi se cae. El maldito cargador no quiere entrar. Ha pasado mucho tiempo desde la última vez que se entrenó con el rifle, y se le ha olvidado el truco para hacerlo con rapidez.

También tiene miedo. Más del que haya sentido nunca en toda su vida, y eso es mucho decir, porque su vida incluye lo ocurrido en Krasentine.

—¿Qué pasa? —pregunta al llegar al lado de Zybes, quien se ha puesto a cubierto detrás de un montón de cajas derribadas.

—Hay algo allí —le dice al mismo tiempo que señala el granero adosado—. Es algo grande. Se mueve de un lado a otro.

Oll no ve nada. Mira a su alrededor para comprobar dónde se encuentra Katt. La

joven está al lado de la puerta de la cocina, de nuevo con la mirada perdida en el pasado, completamente ajena al miedo de Zybes.

—Quédate aquí —le dice Oll al herido.

Se pone en pie y se dirige hacia el granero con el rifle preparado. Oye que algo se mueve. Zybes no mentía. Es algo grande, sea lo que sea.

Oll sabe que necesitará un disparo limpio. Un disparo preciso y letal. Si es grande, tendrá que detenerlo con rapidez.

Abre de golpe la puerta del granero.

Lo que ve es a Graft. El gran servidor de carga se mueve arriba y abajo por el granero tropezando con todo. El barro y las hierbas del río le han tapado por completo los sistemas sensores y visuales.

—Graft.

—¿Soldado Persson? —contesta el servidor al reconocer la voz.

—Quédate quieto. Tú quédate quietos.

El gran ciberorganismo se detiene. Oll alarga una mano y tira de las hierbas hasta quitarlas todas. Luego toma un trapo y limpia las lentes de los sistemas ópticos y saca el barro de las delicadas rejillas sensoras.

—Soldado Persson. Gracias por la ayuda, soldado Persson.

—Sígueme —le ordena Oll.

—¿Qué le siga adónde, soldado Persson?

—Tenemos trabajo que hacer.



DOS

[MARCA: 4.14.11]

—Explícame esto —le dice el guerrero de los Portadores de la Palabra al que llaman Ulmor Nul.

—Sufrimos una emboscada —le explica Vil Teth—. Dos ultramarines.

Nul baja la mirada al cadáver del catafracto.

—¿Ellos hicieron esto?

—Ellos hicieron esto —le confirma Teth—. Mataron a nuestro supervisor y a los soldados de mi escuadra, y luego se apoderaron del deslizador. Uno era un capitán.

—¿Por qué no los detuviste? —inquiere Nul.

—¡Ni el catafracto fue capaz de detenerlos! —exclama Teth, sorprendido—. ¿Qué os hace pensar que yo podría…? —Se queda callado—. Os pido perdón, *majir*. Eran legionarios. No disponíamos de los medios necesarios.

—¿Te has mantenido en esta posición desde el ataque, a la espera de refuerzos?

—Sí, majir.

Ulmor Nul se acerca el frasco de disformidad a la boca. Le habla y alerta a los jefes de formación de que al menos otros dos guerreros de la fuerza de élite del enemigo se encuentran escondidos en esa sección del espaciopuerto.

—Quizá dispongan de un medio de transporte —añade.

Nul se vuelve hacia los miembros de su escuadra.

—Tenemos que cazarlos —dice simplemente.

Uno de sus guerreros, Kelter, hace un gesto de asentimiento y se adelanta con el rastreador. Tiene que utilizar el aguijoneador eléctrico. El rastreador se muestra furioso y se niega a cooperar.

Tiene el tamaño de un mastín adulto, pero es más fornido y no es un cánido. Gruñe y resopla, y de su morro de carne negra inflamada caen goterones de mucosidad.

—Necesitamos algo que hayan tocado —dice Nul.

—El capitán me tocó a mí —le responde Teth—. Me derribó…

Todavía lo está diciendo cuando se da cuenta de que es un estúpido.

Nul lo mira y hace un gesto de asentimiento.

—*Majir*, no… —empieza a decir Teth.

El rastreador se lanza a por él y se le echa encima. Teth chilla cuando la criatura empieza a devorarlo vivo.

—Ya conoce su sabor —informa Kelter.

Aparta de un tirón de la correa al rastreador del soldado del Kaul Mandori. Teth no ha muerto todavía. Debería estarlo. Tendría que estarlo. Demasiadas partes de su cuerpo han sido arrancadas y masticadas como para que tenga posibilidad alguna de ser curado o de llevar una vida admisible de ninguna clase. No puede hablar. Ni siquiera es capaz de expresar su insufrible agonía, aparte de agitar las manos sin dedos y mover con un estremecimiento lo que le queda de mandíbula.

El rastreador se pone en marcha siguiendo el rastro psíquico que ha devorado. Los guerreros de los Portadores de la Palabra lo siguen.

—¿Qué hacemos con él? —le pregunta uno de ellos a Ulmor Nul a la vez que señala los restos temblorosos—. Podríamos acabar con su agonía.

—El dolor es algo de lo que aprendemos —le contesta Nul—. Y la misericordia es un desperdicio de munición.

[MARCA: 4.26.11]

El capitán ultramarine lucha bien. Acorralado y superado en número, se esfuerza por causar tanto daño como puede antes del inevitable final.

Es Sorot Tchure quien lo mata. Dispara dos proyectiles explosivos contra el mamparo que se encuentra detrás del ultramarine. La onda expansiva de las explosiones en aquel espacio reducido empuja al guerrero de armadura azul cobalto y lo saca de su posición a cubierto.

Intenta ponerse en pie, pero ya es demasiado tarde. Un tercer proyectil le arranca la cabeza.

Tchure regresa a la sala de control principal del muelle. Reúne a sus escuadras, que están agrupando a los prisioneros humanos o arrastrando los cuerpos de los enemigos muertos. En el aire flota una leve capa de humo azulado. El muelle Zetsun Verid ya está en sus manos y asegurado.

Han tardado más de lo que esperaban. Eso disgusta a Tchure. Esperaba que el asombro más absoluto hiciera perder el ánimo de lucha de la XIII, pero los Ultramarines presentaron batalla.

Su único consuelo es que los magi de la sombra también se han mostrado demasiado optimistas en sus cálculos. Siguen trabajando todavía en el recalibrado de los sistemas principales del muelle. Kor Phaeron descargará todo su disgusto con ellos.

Hay algunos magi en la sala de control principal. Utilizan herramientas de energía para retirar más paneles del suelo y placas de las paredes para acceder a diversos manojos de cables. Otros realizan procesos más delicados y se dedican a revisar los intrincados circuitos con instrumentos de precisión, muchos de los cuales llevan incorporados en sus propios dedos. Unos cuantos se han acoplado de forma directa mediante los puertos de conexión principales y han liberado sus mentes en un entorno noosférico provisional en el que podrán reconstruir la destrozada arquitectura de colector de datos del muelle. Están disfrutando de la esencia tibia del código del Octeto que viaja libre por los sistemas.

Kor Phaeron, el señor de la fe, no está enfurecido. Tchure lo encuentra en una oficina de control desde la que se ve toda la estancia principal. Es una caja de bronce laqueado que se asemeja a un confesionario eclesiástico. Está leyendo un libro encuadernado de forma un tanto rústica. El *Libro de Lorgar*. Por supuesto, no se trata

de todo el libro, sólo es uno de sus volúmenes. El *Libro de Lorgar* ocupa toda una columna de datos, y al transcribirse a mano ha ocupado nueve mil setecientos cincuenta y dos volúmenes. El número sigue aumentando de forma regular. Kor Phaeron en persona ha organizado un cuerpo de mil rubricadores y escribas para copiar el libro y multiplicar esas copias. Se espera que cada oficial superior de la XVII y cada señor planetario nombrado por los Portadores de la Palabra posea su propia copia, y que la estudie. Tchure tiene entendido que también se están preparando copias especiales como regalo para cada uno de los primarcas que han jurado lealtad a Horus. Copias de copias de copias. La edición de Perturabo estará encuadernada con tapas de acero grabado. La de Fulgrim lo será con piel viva. A Alpharius se le entregarán dos copias, ambas sutilmente distintas entre sí.

La de Horus se encuadernará con la piel curtida de los legionarios traicionados.

Copias de copias de copias. Lorgar revisa cada edición frase por frase. Los errores de transcripción se castigan con la muerte, o con algo peor. Justo el día antes de efectuar la traslación al sistema Veridian, uno de los rubricadores fue destripado por no poner una coma.

Tchure entra en la oficina de control. Ve al acercarse que el libro que Kor Phaeron está leyendo es una de las copias principales, uno de los originales manuscritos. Lo escribió el primarca con su propia mano, directamente mientras lo redactaba. Se trata del último volumen, listo para su divulgación. Kor Phaeron siempre lleva a cabo un estudio detallado y personal de las nuevas obras antes de pasárselas a su personal para la copia, el archivo y la publicación.

Kor Phaeron está leyendo unos secretos que nadie más ha visto todavía.

—Os pido disculpas por el retraso —le dice Tchure.

Kor Phaeron menea la cabeza en un gesto negativo y alza una mano que parece una garra sin dejar de leer.

—Los magi me lo han explicado. La devastación que provocamos en la noosfera de Calth es más profunda de lo que esperábamos. Hay mucho por reconstruir. Según me han dicho, tardarán otros diez minutos.

—Me sentiré contento cuando os encontréis de nuevo a salvo en vuestra nave, mi señor —le explica Tchure.

Kor Phaeron levanta ahora la mirada. Sonríe.

—Tomo nota de tu preocupación. Pero aquí estoy a salvo, Sorot.

Parece más frágil que nunca. Un halo de la sucia luz del empíreo titila a su

alrededor. Tchure llega a ver destellos de sus huesos a través de la piel, igual que si lo atravesaran unos rayos X esporádicos. Kor Phaeron alberga una tremenda cantidad de hechicería disforme.

—Ven, Sorot. Lee conmigo durante un rato.

Sorot Tchure sube hasta la consola y mira el libro abierto. Se fija en la belleza intrincada de la escritura. Apenas queda un hueco de papel en blanco en la página.

—Utiliza un estilo, y tinta —comenta Kor Phaeron, como si le pareciera asombroso—. Hoy en día. Un estilo. Por supuesto, mis rubricadores tienen que emplear lo mismo.

—Creo que…

Kor Phaeron lo mira.

—¿Qué ocurre, Sorot?

—Mi señor, iba a decir que Guilliman también utiliza un estilo.

—Ya veo. ¿Quién te lo ha dicho?

—Luciel.

—¿Al que mataste?

—Sí, el primer sacrificio.

—Era amigo tuyo.

—Por eso su muerte era valiosa —responde Tchure.

—Sí, creo que Roboute Guilliman utiliza un estilo —asiente Kor Phaeron—. Escribe. Muchas palabras, según me han contado. Sin embargo, no es que tengan demasiado contenido. Escribe… un tratado. Sobre la guerra. Sobre el funcionamiento del combate. Sobre la teoría de la lucha. Preocupaciones infantiles. Está claro que no tiene carácter ni alma. Y tampoco interés alguno en los temas metafísicos que desafían a aquellos que tienen un intelecto muy superior al suyo. Nuestro amado primarca ya sabe todo lo que hay que saber sobre el arte de matar. No tiene necesidad ni razón alguna para escribir eso. Los principios son muy simples. Por eso puede ir más allá de los registros de practicidad vulgar y dedicar todo su tiempo y su energía al estudio de los grandes misterios. Los mecanismos del universo y otros. La naturaleza de la propia existencia.

Kor Phaeron lo mira de nuevo.

—¿Sabes que Lorgar se limita a escribir lo que le dictan? ¿Lo que le susurran a él, y sólo a él?

—¿Los dioses? —le pregunta Tchure.

—Los ocho poderes —lo corrige Kor Phaeron—. Los portavoces del vacío y las voces del abismo. El Aniquilador Primordial a través de la garganta de la disformidad.

Alguien llama desde el exterior. Los magi han terminado su tarea.

Kor Phaeron cierra el libro y se pone en pie.

—Vamos a sacarle partido a su buen hacer, ¿no te parece?

[MARCA: 4.55.34]

Los sistemas del muelle Zetsun Verid se activan al ser reiniciados por los miembros renegados del Mechanicum. Un motor de datos retoma las operaciones. Al captar que la red de armamento planetaria se encuentra inactiva, y que esa inactividad se debe a la inexplicable pérdida del núcleo del motor de datos que se encuentra en Anclaje Veridian Calth, el motor de datos del muelle Zetsun Verid obedece el protocolo de un modo automático y toma el control de esa red de armamento. Zetsun Verid alberga una de las avanzadas biomáquinas capaces de sustituir en caso de emergencia el núcleo orbitario principal.

La red de armamento de Calth se reactiva y su colector de datos se reinicia.

Kor Phaeron observa cómo empieza a funcionar, cómo el código corrupto del Octeto queda anclado con firmeza en la arquitectura noosférica. Declara cuál es el objetivo, y los magi se apresuran a establecer las coordenadas de disparo.

Todas las plataformas de armas orbitales, además de numerosas bases de tierra, incluidos los silos de armas de los polos, se activan a su vez y comienzan a seguir a su objetivo mientras los generadores de energía cargan las armas hasta su máxima potencia.

Pasan aproximadamente diez minutos antes de que las luces de autorización se pongan de color verde a lo largo de la consola principal de la sala de control.

—Objetivos fijados —informa el magos superior. El código corrupto binario chirría detrás de su voz física.

—Disparen cuando estén listos —ordena Kor Phaeron.

Se produce un resplandor. Un destello. Unos rayos de energía sólida, unos rayos de una potencia increíble, surgen veloces de Calth y de las estaciones orbitales.

Calth posee una red de armamento capaz de mantener a raya toda una flota expedicionaria o un grupo de combate principal. Sólo la traición más ingeniosa y despreciable ha logrado burlar su sistema de protección.

La red de armas comienza a disparar. Calth ha iniciado el exterminio de los planetas cercanos del sistema Veridian.

Empieza con un gigantesco mundo asteroide que órbita en el sistema más allá del cinturón de lunas de Calth. El asteroide, Alamasta, es el resto de mayor tamaño de un planeta que antaño ocupó ese hueco en el espacio. Ahora es una roca del tamaño de un satélite principal de gran tamaño.

Ya no se llama Alamasta. Ahora es conocido como Forja Veridia. Se trata de la estación principal del Mechanicum en el sistema Veridian, y el centro de producción más importante de seis sistemas estelares.

Forja Veridia se encuentra indefensa. Sus sistemas quedaron desactivados por el mismo código corrupto que desconectó la red de armamento de Calth.

No dispone de escudos, ni de armas de respuesta, ni de un modo de escapar.

Son necesarias cuatro descargas prolongadas de la red de arma. Las primeras dos arrasan la superficie exterior y derriban los bastiones de rococemento y los baluartes de adamantium. La tercera revienta las instalaciones de producción y las expulsa al espacio además de incendiar los sistemas de energía del reactor del mundo forja.

La cuarta provoca que Forja Veridian explote como una estrella recién nacida.

Calth se queda sin lado nocturno durante los siguientes dieciocho minutos.



TRES

[MARCA: 5.46.19]

Ventanus hace que el deslizador retroceda en impulso inverso. El auspex está destrozado e inservible. Vio el vehículo enemigo sólo cuando dobló la esquina.

El deslizador da marcha atrás y baja la rampa con una violencia que hace tambalear a Ventanus y a Selaton en sus asientos. Los disparos de los cañones ya los están siguiendo. El fuego rápido procedente del vehículo compensado gravitatoriamente, un monstruo de cuatro cañones, destroza los graneros y los almacenes que los rodean. Los sistemas de carga y los depósitos de explosivos estallan y se desintegran. Las paredes de rococemento tiemblan y vomitan polvo cuando los disparos las atraviesan. Las ventanas estallan.

—Tampoco por ahí —dice Ventanus.

—Estoy de acuerdo —asiente Selaton.

El sargento tiene el cañón automático sobre las rodillas, y está comprobando el estado de la munición. No queda mucha en el cargador.

Ventanus vira hacia la izquierda y baja de prisa por un húmedo paso inferior de rococemento, encerrado entre dos enormes fábricas aeroespaciales y bordeando el perímetro de una instalación portuaria en llamas. Hay cuerpos por todas partes. Civiles, del ejército, y demasiados ultramarines como para que Ventanus sea siquiera un poco optimista respecto a sus posibilidades. Los hombres están muertos con sus armas todavía enfundadas. Guerreros abatidos sin la oportunidad de enfrentarse a la muerte.

Hay verdaderos montones de armaduras de color azul cobalto, cuerpos nacidos en el interior de chapa aplastada, alineados a lo largo de las carreteras y las autovías. Algunos los han amontonado contra las vallas y los muros como si fueran troncos. Otros están abiertos en canal y vaciados. Unos cuantos los han clavado a los postes, o contra las paredes de chapa de los edificios.

Varios parecen haber sido descuartizados o… devorados.

Ventanus no comprende nada. Supone que han sido víctimas de algún nuevo tipo de arma explosiva del arsenal de la XVII Legión. En teoría. Éste es el mejor caso teórico. Ventanus espera que también resulte algo práctico. Las alternativas teóricas son demasiado indecentes para tenerlas en cuenta. Los Portadores de la Palabra se han aliado con alguna especie de xenoforma alienígena. Los Portadores de la Palabra están involucrados en algún ritual de canibalismo…

Ventanus no necesita muchas razones para declarar una guerra a muerte contra los Portadores de la Palabra. El daño que han causado a Calth y a la XIII Legión es razón suficiente. Su traición ya era motivo suficiente. Su despiadada e implacable insistencia en el ataque, más allá de cualquier medida de honor, eso es suficiente.

Pero esta profanación lleva su *casus belli* a un nivel completamente nuevo. Esto no es una guerra justa, esto es un crimen de guerra. Desafía y avergüenza los códigos y los preceptos de las Legiones Astartes, códigos y preceptos establecidos por el Emperador. Los Portadores de la Palabra han pervertido cualquier parecido con la auténtica y legal senda del Imperio, o con el código moral de la humanidad.

Ventanus descubre aquí y allí señales pintadas en los muros, presumiblemente con sangre. Son estrellas de ocho puntas y otros símbolos con los que no está familiarizado y cuya visión lo incomoda.

Por encima del zumbido del motor del aerodeslizador, al que cada vez acompaña con más fuerza un preocupante sonido chirriante, Ventanus oye los motores de otros vehículos blindados moviéndose por las calles cercanas. Se encuentran en el cinturón industrial que se extiende entre el espaciopuerto y la ciudad. Ventanus está desesperado por encontrar un camino que puedan usar para escapar y dirigirse hacia el noroeste, a Erud. Su principal preocupación es restablecer el contacto con su compañía y las otras unidades en el puesto de reunión de Erud. Si han conseguido sobrevivir intactos a todo esto, o casi intactos, tiene la intención de convertirlos en la vanguardia de un contraataque.

Una neblina inunda la ciudad y el puerto. Es humo en grandes cantidades, pero también gas. Vapor. Una niebla se extiende por la línea del horizonte, cubriendo la cuenca del río y convirtiendo los millones de incendios en suaves manchas de color naranja. Ventanus ya había contemplado este fenómeno antes, cuando grandes extensiones de agua se evaporaron rápidamente por una descarga sostenida de energía. Un océano de muerte se condensa en las tierras bajas de la ciudad.

Giran en otra esquina y ven a seis guerreros de los Portadores de la Palabra avanzando por el carril de transporte de mercancías por delante de ellos. Los portadores de la palabra les ordenan que se detengan, y después abren fuego.

El aerodeslizador se estremece bajo los impactos mientras comienza a dar marcha atrás. Su fuselaje es bastante sólido, pero Ventanus sabe que ya ha sufrido mucho castigo. Se desliza hacia atrás con la esperanza de poder girar en la pista que se encuentra frente a un taller de fabricador y encontrar otro camino. Otros portadores

de la palabra abren fuego contra ellos disparando desde un montículo y desde un puente de vigas situado entre dos fábricas. Un proyectil explosivo estalla contra un lado de la cabina, de la que el techo ya se había desprendido. El choque hace tambalear violentamente a Selaton.

Se están quedando sin lugares donde dar la vuelta. Ventanus da marcha atrás rápidamente. Atropella a dos portadores de la palabra que aparecen detrás de ellos. Sus siluetas acorazadas de color carmesí quedan colgadas hacia fuera desde los repulsores chapados del extremo posterior del aerodeslizador, y luego caen rebotando ruidosamente contra el suelo de rococemento.

Pero no puede huir del vehículo artillado que aparece a su espalda. Es dos veces más grande que el aerodeslizador, tiene dos veces su volumen, y comienza a mover sus cuatro cañones para apuntarlos hacia ellos.

—¡Vamos! —grita Selaton—. ¡Vamos! ¡A través de ellos!

Ventanus vuelve a lanzar el aerodeslizador hacia adelante, acelerándolo al máximo. Derriba de nuevo a uno de los portadores de la palabra que ya habían echado a un lado anteriormente. El bárbaro estaba intentando recuperar el equilibrio. El ala delantera derecha lo alcanza con fuerza, hace que se doble sobre guardabarros reforzado y lo lanza hacia un lado. Aterriza de un modo que indica una columna vertebral partida.

Selaton se levanta de su asiento y apoya el cañón automático contra la protección de la pantalla parabrisas. Se dirigen directamente hacia la escuadra de los Portadores de la Palabra que les corta el paso hacia la vía de carga. Avanzan a través de la lluvia de disparos procedentes del paso superior y del puente de vigas. Los proyectiles se estrellan contra el sucio a su alrededor, formando columnas de polvo y arena. Otros golpean contra el fuselaje como martillazos.

Selaton pone en marcha el cañón. Consigue situarlo en un buen ángulo, a pesar de las improvisadas circunstancias, y lanza una línea de disparos a lo largo del puente de vigas, destrozando los largueros de las barandillas y triturando la balaustrada de metal. Alcanza a dos de los tiradores enemigos en los pies, y roza a un tercero. Ventanus ve como explota un casco como un destello de color rojo. La víctima cae desde el puente y se estampa contra el suelo un segundo después que pasaran.

Selaton baja el ángulo de disparo y acribilla a uno de los guerreros del suelo. El cañón giratorio devora la figura blindada y la tritura como si fuera un saco de carne y de desperdicios de metal. Los demás permanecen firmes en sus posiciones sin dejar de

disparar hacia ellos. Ventanus, manteniendo su posición, ve un proyectil explosivo pasar por la cabina entre su cabeza y la de Selaton y salir por el hueco de la parte posterior.

Derriba a uno de los portadores de la palabra, que pasa por encima del aerodeslizador. Luego golpea a otro y lo atrapa en el parachoques plateado. La parte superior del cuerpo parece haberse quedado pegada en el morro y las piernas quedan atrapadas bajo el vehículo. Una estela enorme de chispas sale expulsada desde la parte inferior del aerodeslizador mientras arrastra a la víctima del atropello, arañando, desgastando, los tobillos y las pantorrillas de la pesada servoarmadura Mark III del portador de la palabra. Se oye un terrible ruido de chirridos y arañazos. Ventanus no puede librarse del cuerpo.

Un muro se derrumba sobre el carril de transporte de mercancías que se extiende delante de ellos, y un Land Raider de color carmesí sale pesadamente a terreno abierto. Su carrocería se bambolea hacia arriba y hacia abajo al pasar sobre los escombros de la estructura demolida. Da la vuelta, gira las armas y apunta.

Ventanus se despega hacia la izquierda; no hay otra posibilidad de maniobra. Choca contra la pared de chapa metálica de una unidad de almacenamiento y la atraviesa para abrirse paso y escapar de la lluvia de fuego del Land Raider. El portador de la palabra atrapado en la parte delantera sufre toda la fuerza del impacto. Si no estaba ya muerto, probablemente lo estará ahora.

También lo está el aerodeslizador. El impacto ha destrozado la unidad del reactor. Comienza a estremecerse y a hacer un ruido áspero, expulsando humo desde las rejillas de ventilación. El aerodeslizador se detiene en la oscuridad del almacén.

Ventanus y Selaton se bajan. Selaton lleva el cañón automático y las últimas tolvas de munición. Ventanus coge el estandarte, y luego se detiene y vuelve para arrancar el arma del puño inerte del portador de la palabra, que ahora está casi fundido con el morro destrozado. Queda muy poco de él que no esté destrozado de la cintura para abajo. Huele a metal recalentado, a fricción, a médula ósea quemada.

Los primeros portadores de la palabra se abren paso a través de la brecha creada por el aerodeslizador. Selaton los acribilla a disparos, matando a dos de ellos y haciendo nuevos agujeros en el muro, por donde entra la luz.

Se queda sin munición. Suelta el cañón y empuña su bólter.

Comienzan a retroceder a través del suelo lleno de escombros del almacén, intercambiando disparos con los portadores de la palabra que se abren camino a

través de la brecha. Los proyectiles bólter cruzan el aire de un lado a otro. Ventanus impacta a un enemigo, pero no está seguro de si ha conseguido matarlo. La superioridad numérica está contra de ellos.

Sigue esperando que un muro se derrumbe y que el Land Raider entre en tromba en el almacén para darles caza. Lo oye fuera, rugiendo y acelerando.

De repente, se oye una retumbante explosión. Durante un segundo, el almacén se ilumina con un brillante resplandor a través de cada ranura, agujero de proyectil y ventana. Los edificios tiemblan, y varios trozos silbantes de piezas al rojo vivo de la máquina y restos de las planchas blindadas atraviesan el revestimiento de las paredes.

Ventanus y Selaton se levantan. Los portadores de la palabra que habían entrado detrás de ellos se están levantando también. Intentan volver a centrar el objetivo de los localizadores en los ultramarines que huyen, pero están aturdidos. ¿Qué ha sido esa explosión? ¿Acaso algo acaba de destruir el Land Raider?

Unos ardientes rayos de plasma cortan la oscuridad y a los portadores de la palabra mientras se vuelven. Los rayos, de color verde brillante, abren agujeros en sus armaduras y hacen explotar sus cascos como si fueran globos.

Ventanus y Selaton vuelven a ponerse a cubierto, con las armas preparadas.

Los skitarii del Mechanicum entran en tromba en el edificio empuñando sus poderosos blásters de plasma de combate cuerpo a cuerpo. Sin concesión alguna, acaban con los todos los guerreros de los Portadores de la Palabra que no están muertos todavía.

Hay docenas de temibles luchadores del Mechanicum.

—Guerreros de la XIII Legión —dice uno de ellos en voz alta por un altavoz—. Identificaos. Rápido, el tiempo corre en nuestra contra.

Ventanus se levanta alzando el maltrecho estandarte.

—Remus Ventanus, 4.ª Compañía —contesta.

El comandante skitarii se acerca hasta él. Es un gran veterano, lleno de cicatrices y bastante feo, llamativo con su aposemático equipo de combate. Una de las aberturas oculares en su visor de cobre está parpadeando.

—Arook Serotid, Cohort Skitarii Kalkas —contesta. Su voz es ligeramente vacilante, como si no estuviera acostumbrado a hablar—. Nos dimos cuenta por la actividad de los Portadores de la Palabra de que tenía que haber guerreros de la XIII en los alrededores. ¿Sólo son ustedes dos?

—Sí. Gracias por vuestra intervención.

—No servirá de nada si nos quedamos aquí mucho más tiempo —contesta Arook—. Tenemos potencia de fuego para asaltar a un pequeño escuadrón, a un vehículo o a dos, pero las reservas energéticas son limitadas. No podemos acabar con la totalidad de las fuerzas enemigas.

—¿Nos podéis sacar de aquí? —pregunta Ventanus.

—Los podemos llevar hasta nuestro magos superior —dice Arook—. Es de esperar que podamos comenzar a coordinar nuestra resistencia.

Ventanus hace un gesto de asentimiento con la cabeza. El skitarii encabeza la marcha hacia la salida más próxima.

Arook se fija en el estandarte que lleva Ventanus.

—Es demasiado grande —le dice—. No hay necesidad de llevarlo.

—Sí que la hay —replica Selaton.

[MARCA: 6. 12. 33]

Ella usa su propia voz.

—Soy Meer Edv Tawren —se presenta—. Tengo el rango de magos. Soy la servidora de instrumentación en funciones para Calth / Numinus.

—No parece quedar mucho por instrumentar —comenta Ventanus.

—Muy cierto —le confirma Tawren—. Éste es un día abominable. Nuestras dos instituciones han sufrido terribles pérdidas…

—El Imperio ha sufrido una gran pérdida —la interrumpe Ventanus—. De hecho, ha ocurrido algo más horrible que eso. Por alguna razón que ni siquiera puedo comprender, los Portadores de la Palabra se han vuelto contra nosotros. Han desatado una guerra abierta en Calth, contra la XIII Legión, contra los Quinientos Mundos de Ultramar, y contra el Imperio de la Humanidad.

Ella hace un gesto de asentimiento con la cabeza. Tiene una figura alta y solemne. Su túnica ceremonial está sucia y destrozada, rígida por las manchas de sangre. En las últimas horas, alguien ha muerto en sus brazos.

Se encuentran en una cisterna subterránea a varios cientos de metros al norte de la vía principal de Numinus. Es una cueva húmeda, un desagüe para el sistema pluvial. Arook ha sugerido que la densidad del rococemento por encima de sus cabezas puede bloquear los sistemas de detección que usan los Portadores de la Palabra.

—Mi superior directo está muerto —dice Tawren—. Escapamos de la torre de vigilancia en el momento del impacto de la nave, pero fue demasiado tarde para él. La responsabilidad del mando y la coordinación recaen sobre mí.

—¿Qué recursos tenéis? —pregunta Ventanus.

—Cuento con una fuerza de unos trescientos skitarii, con armamento móvil y algo de apoyo ligero —le contesta ella—. Ese número va creciendo a medida que contactamos con otros grupos de supervivientes. No tenemos colector de capacidad, ni noosfera, y absolutamente ningún control operativo de los motores de datos ni del sistema de la red de armamento de Veridian.

—¿Ninguno en absoluto?

Ella asiente de nuevo con la cabeza.

—Se debe a una infección de código corrupto que precedió al comienzo de las hostilidades. Creemos que la XVII Legión introdujo la plaga deliberadamente en la noosfera de Calth antes de atacar para desestabilizarla y a continuación paralizar la

capacidad del Mechanicum.

—¿Desde cuándo una legión supera tecnológicamente al Mechanicum, magos? —pregunta Ventanus.

—Desde hoy, capitán.

—Entonces… esta plaga, ¿es algo nuevo para vosotros?

—No se parecía a nada de lo que nos habíamos encontrado antes. No sólo el sistema codificado. Su misma base. Aún no estamos completamente seguros de qué es ni de cómo funciona.

—Una prueba más de que todo esto fue bien planeado y organizado con antelación —dice Selaton.

Todos se quedan en silencio. Por un momento, el único sonido que se oye es el del agua sucia descendiendo por las canaletas.

—¿Cuál es vuestra intención, llegados a este punto? —pregunta Ventanus.

Tawren lo mira fijamente.

—Usaré cualquier medio que tenga a mi alcance para recuperar el control de los motores de datos. Para expulsar al enemigo de nuestro sistema y recuperar la noosfera.

—La red de armamento sería sin duda una ventaja considerable —acepta Ventanus—. Por no decir crucial. Temo que la XIII Legión haya quedado diezmada. También temo por la flota.

—Tenemos muy poco en términos de pronósticos precisos, pero al menos el cincuenta por ciento del conjunto de la flota y las fuerzas terrestres parece que se han perdido —dice Arook.

Ventanus trata de concentrarse. Intenta ayudar a la planificación de la estrategia. Trata de no centrarse en el hecho de que puede que cientos de miles de Ultramarines ya estén muertos. Muertos en sólo unas cuantas horas. Es la mayor pérdida de la legión en toda la historia, y por un margen considerable.

—¿Cómo contactas con ellos? —pregunta Selaton de repente.

—¿Perdón? —contesta Tawren.

—Dijiste que el número de skitarii se incrementa a medida que contactas con otros grupos de supervivientes. ¿Cómo contactas con ellos? No hay transmisores.

—Cierto, pero los skitarii tienen un campo colector específico para las emergencias, un sistema de seguridad de crisis —le explica Tawren—. Arook ha cambiado al sistema de código militar reforzado de su brigada. El alcance es limitado,

pero es seguro.

—¿Tenéis comunicaciones seguras limitadas? —pregunta Ventanus.

Ella hace un gesto de asentimiento con la cabeza.

—Necesito contactar con el comandante de la legión —le dice.

—Imposible —contesta Arook—. No tenemos enlaces orbitales.

—Entonces necesito contactar con mi compañía —insiste Ventanus—. Hay unidades de skitarii estacionadas con la ayuda del Mechanicum en el punto de reunión de Erud. Necesito contactar con ellos.

—¿La estación Erud? —repite Arook. Clava sus enrojecidos ojos en el servidor. Uno de ellos parpadea esporádicamente.

—Por supuesto —dice ella.

Ventanus abre una ranura en el cuello de su armadura y enciende un pequeño cuadro hololítico. Examina el terreno, de un lado a otro. Selaton lo observa por encima de su hombro.

—Teóricamente —dice Ventanus—, si podemos conseguir que las fuerzas reunidas cambien su ubicación, podríamos coordinar un encuentro. En algún lugar cerca de aquí. En las llanuras de Dera. En Zetaya, tal vez.

—Es defendible, pero abierto por el norte —apunta Selaton—. Lernaea podría ser una mejor opción.

—Estarían demasiado expuestos al cruzar el fondo del valle —replica Ventanus. Modifica la proyección.

—¿Y qué me dices de Melatis? Es una buena posición, y es agrícola. Con la suerte de nuestro lado, no se habrán visto afectados con el primer ataque. No es un objetivo lo suficientemente importante.

—La suerte no parece haber estado mucho de nuestra parte hasta ahora, capitán —comenta Selaton.

—¿De qué estás hablando, Kiuz? —casi grita Ventanus—. Estamos aquí, ¿no?

Se vuelve hacia Arook y Tawren.

—Cuando consigas contactar con ellos, te puedo dar un código de autorización para identificarme. Intenta saber con quién estás hablando. Lo ideal sería con el capitán Sydance o con el capitán Yaulus. Necesito que envíen todas las unidades que tengan en las llanuras a Melatis. Me reuniré con ellos allí.

—¿Tienes intención de ir por tierra a Melatis? —pregunta Tawren.

—Sí —dice simplemente Ventanus.

—Creo que se trata de objetivo demasiado ambicioso —indica Tawren con voz amable.

—Se han producido fuertes bombardeos al norte del río —le informa Arook—. Han borrado la autovía. El enemigo también está desplegando máquinas a lo largo de la Muralla Neride.

—¿Titanes? —le pregunta Ventanus.

Arook titubea.

—A mí también me sorprende, señor —dice con cierta frialdad—. No tengo ni idea de cómo cualquier máquina del Mechanicum puede haber sido corrompida de un modo tan miserable. La lealtad y la devoción parecen escasear en estos momentos.

—Leptius Numinus —dice Tawren.

Todos la miran.

—El antiguo palacio gubernamental, en las llanuras —explica ella—. Estaba en lo más alto de mi lista de posibles destinos. El palacio cuenta con un motor de datos inactivo pero funcional, además de un aparato transmisor de alta frecuencia. Ninguno de los dos está en funcionamiento cuando el gobernador no se encuentra en su residencia, pero se mantienen operativos. Tenía la esperanza de que, al estar ambos sistemas sin conexión, se podrían haber librado de la infección de código corrupto y del daño electromagnético.

—¿Podríamos contactar con la flota? —pregunta Ventanus.

—Si pudiéramos hacerlos funcionar, podríamos contactar con la flota.

—Ya hemos identificado Leptius Numinus como una de las opciones más viables —dice Arook—. Como una ventaja añadida, la red de subsuelo hará el paso por allí más fácil que el objetivo abierto en las llanuras.

—¿Son parte de la arcología de Calth? —pregunta Ventanus.

El capitán recuerda que los sistemas importantes de grutas naturales recorren el planeta, y que muchos se pueden desarrollar como hábitats. Son comúnmente usados como refugios de la población cuando la estrella local sufre sus períodos esporádicos de máxima actividad solar.

—No completamente. Es sólo una rama —le contesta Tawren—. Los primeros gobernadores crearon un enlace subterráneo seguro entre la ciudad y el palacio.

—Sería de gran ayuda el apoyo militar de la XIII Legión mientras comenzamos nuestro programa de recuperación —comenta Arook.

Mira a Ventanus. Su ojo defectuoso de color rojo brilla levemente. Se desvanece

una y otra vez. Ventanus puede oír un murmullo de canto binárico saliendo de los implantes cibernéticos de Arook.

—He establecido contacto —le dice—. Tengo un conector de enlace con Gargoz, el comandante de los skitarii. Gargoz tiene junto a él a vuestro capitán Sydance.

—¿Cuál es la situación? —pregunta Ventanus—. Pregúntale cuál es la situación.

Se produce un chasquido binario.

—Horrible —les traslada Arook—. La asamblea ha sido bombardeada. Muchos de ellos han muerto. Muy pocos vehículos o transportes siguen operativos. Sydance informa de que fuerzas de la 4.ª Compañía de Ultramarines y ocho de las otras compañías, han logrado refugiarse en el Muro de Braxas. Aproximadamente setecientos hombres. Están listos para movilizarse cuando lo ordene.

Arook mira directamente a Ventanus.

—El capitán Sydance aparentemente desea hacer hincapié en que él se complace en saber de usted. Le alegra saber que está vivo.

—Dile dónde necesitamos que se coloquen. Pídele que mire qué otras fuerzas puede movilizar. Como comandante de la asamblea, le estoy dando autorización para el movimiento de tropas. Pídele que nos diga una hora estimada de llegada.

Arook asiente con la cabeza y retransmite la orden.

—Necesitamos una contraseña —dice Selaton.

Ventanus duda por un momento.

—Lo han destrozado todo. Han descifrado el código del Mechanicum —insiste Selaton—. Ni siquiera podemos confiar en nuestros códigos de autorización.

Ventanus hace un gesto de conformidad con la cabeza.

—Dile a Sydance que sólo puede confiar en el mensaje de alguien que conozca el número del eldar pintado. Dile que yo sólo confiaré en lo mismo.

—Está hecho —dice Arook—. ¿Qué significa?

Ventanus no responde.

—Dile que lo veré en Leptius Numinus dentro de unas horas.



CUATRO

[MARCA: 6.59.66]

El señor de capítulo Marius Gage se estrella contra el mamparo y se desliza hacia abajo con un chirrido húmedo dejando un reguero de sangre.

La herida es grave. De alguna forma está envenenado. Lo cierto es que está superando a su factor de coagulación sobrehumano. Siente a su cuerpo luchar contra la fiebre.

Nota como su mente lucha contra el miedo.

No es el miedo a la muerte o al dolor. Ni siquiera se trata del miedo al fracaso.

Es la perjudicial inquietud respecto a lo desconocido.

Es lo que la humanidad tuvo que superar para poder salir de su cueva, para poder emprender el camino desde su lugar de nacimiento. Es lo que la humanidad tuvo que conquistar para enfrentarse a los alienígenas y a los horrores que se escondían tras la Vieja Noche.

La clase de miedo con cuya carencia crearon a los que son como él.

Se siente sorprendido.

Pensaba que ya lo había visto todo. Su carrera ha sido extensa y exitosa. Su estatus como primer señor de capítulo da fe de ello. Lleva con los Ultramarines desde el principio.

Ellos están genéticamente ajustados para registrar la disminución de los niveles de respuesta al miedo. Están psicológicamente programados para evitar la debilidad, para resistir los golpes críticos y desalentadores que el miedo puede ocasionar. Una parte de esa programación consiste en estudiar cualquier amenaza y peligro, cada nueva forma de alienígena y de mutante que el Imperio pudiera encontrarse durante su expansión hacia el exterior. Nada debe ser una sorpresa. Cualquier posible terror debe ser explorado. Deben exponerse a cada nueva posibilidad. Deben desarrollar una inmunidad. Una cierta despreocupación. Hay quien dice que esto hace que los Ultramarines parezcan seres monstruosos, pero es sólo la misma clase de monstruosidad que un trabajador puede construir con sus propias manos.

Deben ser inquebrantables. Deben ser impermeables al miedo.

Y Gage pensaba que él lo era. Realmente lo pensaba. El miedo era un sentimiento extraño para él.

El sudor comienza a resbalar por su frente. Trata de levantarse, pero no puede. Piensa que debe sacar una enseñanza de todo esto, la aplicación práctica de un

paradigma teórico. El orgullo es nuestra debilidad. El ceso de confianza. Estábamos tan seguros de nosotros mismos y de nuestra orgullosa valentía, de la convicción de que la galaxia ya no contenía nada que pudiera atemorizarnos, que nos volvimos vulnerables.

Gage está seguro de que Guilliman ya ha pensado en esto. Está seguro de que Guilliman ya ha dejado escrito el concepto en algún lugar de sus notas de codificación. El pecado del exceso de confianza. Sí, Guilliman definitivamente ha predicado en contra de esto en sus escritos. Ha advertido a la XIII Legión que no den por sentado el dominio de nada, incluyendo el miedo, porque esto inmediatamente crea vulnerabilidad.

Ahora que Gage lo piensa, el primarca sin duda ya lo había dicho varias veces.

Ciertamente. Lo ha hecho con toda seguridad.

Lo ha dicho.

Lo advirtió. Lo avisó.

En caso de que no lo hiciera… En el supuesto… En caso de que no haya hecho, en ese caso, Gage espera que él pueda llegar a hacerlo… lo puede mencionar a Guilliman. Mencionárselo más tarde.

Excepto que quizá no exista un «más tarde».

Guilliman.

En el puente cuando… Precisamente en el puente…

Aquello. Eso.

Tanta sangre. Y luego abierto al vacío. Aquello. Ahora ya nunca podrá haber una oportunidad. Guilliman. Guilliman podría ser… Fue lanzado hacia el espacio cuando los puertos explotaron.

Él podría estar…

Puede que Guilliman esté muerto.

Aquello.

Aquel maldito ser.

Y…

… regresa de las tinieblas. El ácido biliar le recorre la garganta. Las lágrimas acuden a sus ojos. El dolor agónico a la espalda y a las costillas, donde aquel ser lo golpeó.

Allí mismo se desmayó. Perdió el conocimiento. Se deslizó hacia el interior de una niebla de inconsciencia a medida que las toxinas se apoderaban de él.

Gage respira con dificultad. Cada movimiento de sus pulmones es un fuego neuronal. Mira hacia el pasillo.

El aire está lleno de humo. Se mueve como un río a lo largo del techo, empujado por una constante brisa. Las bombas de aire del buque insignia luchan por restablecer la presión atmosférica a bordo después de expulsar el vacío del puente de mando. Hay ráfagas de luz de señal de peligro. Puede ver un ultramarine muerto a unos cinco metros de distancia. La cabeza del guerrero está torcida de una forma antinatural. Un poco más alejado de él, tres oficiales de puente están sentados con las espaldas apoyadas contra el muro del mamparo, apoyados el uno contra el otro, como compañeros que regresan de una noche de borrachera. Están completamente cubiertos de sangre, cada fragmento de su cuerpo, aparte del blanco de sus ojos, de mirada fija y vidriosa.

Más allá de ellos, hay una caja torácica ensangrentada con un brazo pegado a ella. Y más allá de ésta, un segundo ultramarine ha sido abierto en canal como una semilla fibrosa.

Luego ve a esa criatura.

Gage no está seguro si esa criatura del puente, esa criatura que… ha matado a Guilliman… Gage no está seguro de si eso era una sola criatura, o muchos seres en una sola criatura amorfa. El ser que se dirige hacia él podría ser uno de muchos, o una pieza de un todo.

Es humanoide, más o menos, y tiene casi el doble del tamaño de un legionario. Sus proporciones son parecidas a las de un simio, aunque su verdadero perfil es difícil de apreciar. La realidad parece retorcerse a su alrededor. El aire es pesado. Se mueve como una niebla de irrealidad, como el negro fluido que mana de la más profunda y subterránea pesadilla.

Como un gran simio, se desplaza a cuatro patas, con sus enormes brazos como troncos de árboles. Está cubierto de gruesos pelos negros erizados, parecidos a los de un moscardón, pero la carne que se ve entre esas ásperas cerdas es iridiscente.

No tiene ojos. Su cabeza es toda mandíbula y no tiene cráneo. Su cara es un trozo de piel arrugado y gris apretado sobre un cráneo humano deformado, las cuencas de los ojos vacías parecen cráteres lunares. Su boca es una erupción de colmillos curvados y enormes dientes amarillos como hojas de cincel. El veneno, como un pegajoso almíbar marrón, le cae desde las encías sin labios.

Hace un ruido jadeante. Huele a ácido de batería y a algodón de azúcar. ¿Es lo

mismo que lo mordió? No quiere que lo vuelva a morder. Se pregunta si esa criatura podrá verlo.

Por supuesto que puede verlo. Está a plena vista, justo en mitad de su camino.

Pero no tiene ojos, así que…

Gage respira profundamente. Se da cuenta de que el veneno está haciendo que la mente le divague. Sabe que le está haciendo pensar en cosas ilógicas, estúpidas y necias. Sabe que su metabolismo sobrehumano está luchando contra ese veneno, pero no está seguro de poder ganar la batalla.

Si gana, Gage no está seguro de poder hacerlo a tiempo.

Aquel ser ya está justo encima de él.

Va a coger su bólter.

El arma hace tiempo que desapareció. Entonces se da cuenta de que también ha perdido varios de los dedos con los que empuña el arma.

Su espada de energía está sobre la cubierta, cerca de su extendida pierna izquierda. Se inclina y la coge. Se estira. Se esfuerza. ¡Por todos los viejos dioses de Terra, apenas tiene fuerzas para moverse!

Gage lanza un involuntario grito de frustración.

La criatura lo oye. Vuelve sus enormes fauces hacia él. Inclina ligeramente la cabeza, un hábito propio de los felinos, y luego salta.

Gage grita de rabia y horror. Arremete con su mano derecha para tratar de atraparlo por el cuello y mantenerlo alejado toda la distancia de su brazo antes de que caiga con todo su peso sobre él. Si esto sucede estará acabado.

Su mano no alcanza el cuello. Logra meterla en la boca de ese ser hasta el antebrazo.

La criatura lo muerde.

Se oye el chasquido de la armadura al partirse, el crujido de unos huesos rotos en el antebrazo. Le arranca la mano de un mordisco por encima de la muñeca. La sangre brota en abundancia. El dolor le recorre el brazo como un alambre al rojo vivo. Gage grita. Su ritmo cardíaco se eleva.

El atroz dolor aumenta en tal medida su reacción metabólica que desvanece la nube tóxica de su mente aturdida. Lanza un golpe con su puño izquierdo y aplasta un lado del cráneo del ser, arrancando dos molares en mitad de un chorro de saliva rosácea.

El golpe hace que el ser salga despedido hacia atrás. Su boca aún está llena de

restos de su mano. Gage se vuelve para coger su espada, pero la criatura está sobre sus rodillas y no le permite girar lo suficiente.

Abre la boca imposiblemente grande y se dirige hacia su rostro. Puede ver su mano amputada cayendo por su garganta.

Un impacto de color azul la empuja hacia un lado. De repente, las superficies cercanas se cubren de un negro icor, incluida la cara de Gage. La criatura cae al suelo con un tremendo tajo. Un ultramarine está de pie al lado de Gage. Es un sargento. Su armadura está mellada. Lleva el casco pintado de color rojo, lo que indica que ha sido marcado para una reprobación. Tiene una espada larga electromagnética en una mano y un hacha de fricción kehletai en la otra.

—¡Vuelve al infierno! —le dice al ser.

La criatura grita y aúlla, y su oscura figura se retuerce y se vuelve a formar, como si la realidad estuviera tratando de curarse a sí misma.

El sargento le clava el hacha. Los kehletai, antes de que se extinguieran durante el amargo sometimiento de Kraal, forjaron cuchillas tan finas como el papel capaces de cortar a nivel molecular. El nanofilo de la cuchilla del hacha es enorme, más grande que el de un hacha de combate fenrisiana. Atraviesa por completo a la criatura, que estalla en una explosión de sangre putrefacta que llega a todas partes.

Por si acaso, el sargento le clava la espada larga. Una vez muerto, no es más que una mancha.

El sargento se da la vuelta.

—¡Vamos! —grita.

Aparece un grupo de combate moviéndose rápidamente por el pasillo. Hay varios ultramarines entre ellos, pero además está compuesto por soldados del ejército y personal naval, y al menos un fogonero inhumano. Están armados con las armas más desiguales y exóticas que Gage haya visto jamás aparte de las del arsenal privado de Guilliman…

¡Todas pertenecen al arsenal privado del primarca!

—¡Vamos! ¡Asegurad la sección! —grita el sargento—. Hermano Kerso, cubre el siguiente pasillo. ¡Los lanzallamas al frente! ¡Apotecario Jaer, atiende al señor del capítulo! ¡Inmediatamente!

Se agacha junto a Gage y deja sus armas en la cubierta, donde las tendría al alcance de la mano si las necesitara. Cuando se le acerca, Gage distingue las marcas de arañazos que cubren la armadura del sargento.

—¿Tenéis un apotecario? —le pregunta Gage, con un tono de voz que es un poco más bajo que el suyo habitual.

—Ya viene, señor.

—¿Tu nombre?

—Thiel, señor. Aeonid Thiel. De la 135.ª Compañía.

—¿Marcado para la reprobación?

—Lo que ha sucedido hoy no tiene nada de que ver con eso, señor.

—Así es, Thiel. Bien dicho. ¿Quién te puso al mando?

—Yo mismo lo hice. Estaba esperando una entrevista en la cubierta cuarenta cuando todo saltó por los aires. No había cadena de mando, decidí que necesitaba crear una.

—Buen trabajo.

—¿Qué fue lo que sucedió, señor? —pregunta Thiel. Se aparta ligeramente para dejar que el apotecario comience a curar las heridas de Gage.

—Algo nos atacó. Voló completamente el puente principal. Algunos de nosotros salimos despedidos. No puedo decirte nada más.

—¿A quiénes perdimos? —pregunta Thiel.

«Es impertinente», piensa Gage. Es…

No, no lo es. Es sensato. Es práctico. No tiene miedo. Está haciende preguntas porque necesita saber las respuestas.

—El capitán de la nave, sin duda —dice Gage—. La mayoría de los oficiales superiores del puente. El señor de capítulo Vared, el señor de capítulo Banzor. Tu señor de capítulo, Antoli.

—Unas pérdidas terribles. ¿Y qué ha pasado con el primarca?

—No llegué a verlo muerto, pero me temo lo peor —le contesta Gage.

Thiel se queda en silencio durante un momento.

—¿Cuáles son sus órdenes, señor? —le pregunta.

—¿Cuál es tu plan de operaciones, sargento?

—En la práctica, estoy intentando consolidar y coordinar una fuerza de combate a bordo, señor, y comenzar a retomar el control de la nave. Esos demonios están por todas partes.

—¿Demonios, Thiel? No creo que continuemos creyendo en demonios todavía.

—Entonces no sé cómo quiere que los llamemos, señor, porque no son xenos. Son unos bastardos. Monstruos, criaturas de la disformidad. Necesitamos todo lo que

tenemos para matarlos.

—¿Por eso robasteis la colección del primarca? —pregunta Gage.

—No. Hemos tomado la colección del primarca a causa de los Portadores de la Palabra, señor.

—Explícame eso —dice Gage. Luego lo interrumpe—. Espera, espera. Apotecario, ayúdame a levantarme.

—Mi señor, no estáis en condiciones de… —empieza a protestar el apotecario.

—¡Maldita sea, ayúdame a ponerme en pie, apotecario! —ruge Gage.

Lo ayudan. Se tambalea. El apotecario continúa vendando el muñón.

—Ahora puedes proseguir —le dice Gage.

—Teóricamente fuimos atacados por los Portadores de la Palabra —le responde Thiel.

—De acuerdo.

—Esos demonios cabrones deben de estar aliados con ellos, alguna forma de criatura que han esclavizado para su servicio. O puede que ellos estén controlando la XVII Legión. Sin duda, eso explicaría por qué nuestros hermanos se han vuelto contra nosotros con tanta saña.

—Está bien. Continúa.

—Esos demonios representan una amenaza considerable, pero parece que están… retrocediendo.

—¿Retrocediendo? Explícate.

—Es como una marea que se repliega, señor. Son menos y más débiles que hace una hora. Como si estuvieran regresando al infierno o a la disformidad. Sin embargo, los Portadores de la Palabra tienen tres naves de crucero junto a nosotros y están a punto de abordarnos. En poco más de una hora habrán llegado hasta las compuertas y el casco, y nos veremos obligados a luchar contra nuestra propia especie. Esta forma de combate no tiene precedentes. Su ventaja es un golpe y una sorpresa. Nuestra ventaja debe ser una falta absoluta de convencionalidad.

—Desarrolla eso.

—Saben lo que somos, ya que son parte de nosotros. Conocen las propiedades de nuestra armadura y de nuestras armas. También conocen nuestras tácticas y formas de luchar, ya que nuestro amado primarca ha hecho que todos sus códigos estén disponibles para todos sus hermanos. Nunca pensamos que necesitaríamos ocultar nuestros métodos de lucha a nuestra propia especie. Hoy nos hemos desengañado de

esa idea. Así que debemos luchar contra ellos de una forma que no esperan de nosotros. Debemos hacer uso de lo poco convencional, de lo improvisado y lo circunstancial. Con el fin de honrar debidamente las enseñanzas de combate de Roboute Guilliman, debemos dejar a un lado sus reglas durante el día de hoy. Siempre he considerado que su comentario 101.x es el más sabio…

Gage hace un gesto de asentimiento con la cabeza.

—Lo sé. «Lo que gana el combate es lo que gana el combate. En definitiva, nada debería ser excluido si esa exclusión conduce a la derrota».

—Exactamente, mi señor.

—«Por todos los medios» —cita también Gage—. La norma definitiva que dice que ninguna norma es inquebrantable. ¿Sabes?, esa idea siempre me preocupó. Él me contó que a menudo pensaba en suprimir esa ley. Pensaba que era demasiado peligrosa. Temía que pudiera permanecer, para la posteridad, como justificación para cualquier acción.

—Creo que la XVII Legión ya ha prescindido de cualquiera de esos razonamientos, mi señor —le contesta Thiel—. Además, le pediría que no se refiriera al primarca en pasado delante de los hombres.

Gage recupera la compostura.

—Muy cierto, sargento.

—¿Aprueba mi plan, mi señor? —pregunta Thiel.

—Sí. Coordinémonos. ¿Con qué otros sargentos podemos contactar?

—Existe la posibilidad de que el señor de capítulo Empion esté operativo en la cubierta treinta y cinco con una fuerza de resistencia, y el capitán Heutonicus en la cubierta veinte.

—Un comienzo digno —dice Gage. Recoge la espada de energía que se le había caído y la introduce en su vaina—. Pongámonos en marcha antes de que este día acabe por completo. ¿Y esa hacha de fricción?

—¿Mi señor?

—¿Se puede manejar con una sola mano?

Thiel se la entrega.

—Es lo bastante ligera, mi señor.

—Guíanos. En línea recta hacia la torre del puente de mando.

Thiel hace un saludo. Se vuelve, empuña su espada larga y comienza al gritar las órdenes al equipo de evacuación.

Gage mira al apotecario.

—¿Hemos acabado?

—Preferiría llevarlos a…

—¿Hemos acabado, Jaer?

—Sí, mi señor. Por ahora.

Gage levanta el hacha con su mano buena.

—El sargento Thiel… ¿sabes por qué estaba marcado para una reprobación?

—Sí, mi señor —le responde Jaer—. Su oficial al mando descubrió que estaba formulando teorías sobre cómo luchar y defenderse de los marines espaciales, señor. Thiel alegó, en su defensa, que había formulado teorías sobre todos los demás grandes enemigos, y que era un punto débil en la táctica no saber cómo luchan las legiones. Dijo, por lo que yo sé, que los marines espaciales del Imperio son los mejores guerreros de la galaxia, y por eso tenía la obligación de comprender cómo luchan y se defienden los mayores guerreros de la galaxia. Thiel declaró que los marines espaciales eran los únicos oponentes que daban valor a cualquier estudio teórico. Sus teorías fueron consideradas como pensamientos traidores, y fue trasladado al buque insignia para la reprobación.

—¿Ésa fue su infracción? —pregunta Gage.

—Se ve todo lamentablemente estúpido tal y como estamos ahora, ¿verdad? —comenta Jaer.

[MARCA: 7. 44. 02]

El soldado Bale Rane y el soldado Dogent Krank atraviesan corriendo las calles en llamas para tratar de conservar la vida. El soldado Maxilid estuvo con ellos durante un rato, pero una asquerosa criatura infernal, algo que ni siquiera pudieron ver bien, salió de repente de la niebla y le arrancó de un mordisco la puñetera cabeza a Maxilid, debido a lo cual ahora están solos.

Están vivos únicamente porque esa cosa estaba demasiado ocupada devorando a Maxilid. La sangre lo salpicaba todo alrededor.

Rane está bastante aturdido. Lo ha visto todo hoy. Todo. Todo lo que es posible ver. Cada espectáculo de terror. Cada golpe, cada horror. Ha visto hombres morir. Ha visto a sus amigos morir. Ha visto las ciudades arder y a las naves caer del cielo ensangrentado. Ha visto más cuerpos sin vida de lo que pensaba que era posible ver. Ha visto hombres destrozados. Ha visto demonios en la niebla.

Lo peor de todo, de alguna manera, peor incluso que los demonios, es que ha visto a hombres que deberían ser amigos, hombres que se suponía que eran amigos, volverse contra él con la muerte misma reflejada en sus ojos. Las bases del Imperio se han desplomado. Los principios fundamentales de la lealtad al jodido Trono de Terra han sido derribados y pisoteados.

Bale Rane sabía que la muerte probablemente le dolería. Que la guerra probablemente le haría daño. Romper con su hermosa novia y dejarla para ir a la guerra, eso probablemente también le haría daño. Y mucho.

El nunca, jamás, ni en un millón de años luz, se hubiera esperado que la traición le hiciera tanto daño.

Han sido traicionados. Calth, el primarca Guilliman, Ultramar, el Emperador, el maldito Imperio y Bale Rane de la 61.ª de Numinus; todos ellos han sido traicionados.

Rane quiere matar a alguien por volver su mundo del revés. Quiere matar a uno de esos malditos guerreros de los Portadores de la Palabra, aunque sabe que no tendría ni una sola oportunidad, ni por un segundo, si se enfrentara a uno de ellos.

¿En qué demonios están pensando? ¿Qué buscan? ¿Qué maldita mierda de veneno tóxico tienen en la cabeza que les ha hecho pensar que esto era algo que debían hacer?

Krank se está quedando rezagado. Está cansado. La niebla lo rodea por todas partes, y es cada vez más difícil saber qué camino tomar. Ambos llevan rifles de la clase Illuminator, no las armas que les repartieron en la reunión de tropas. Las

cogieron de los caídos durante su huida. Cuando escaparon de las cabronas fuerzas bárbaras del ejército que destrozaron a su regimiento.

—Vamos, Krank —murmura Rane—. Vamos ya, compañero, vamos, Kranky. Podemos seguir adelante. Podemos salir de aquí.

Krank asiente, pero está fatigado. Tiene una conmoción en la sangre, en el espíritu. Rane no se atreve a dejar que pare ni que se duerma. Podría no despertar.

Debería ser al revés. Debería ser Krank, el veterano, quien animara a Rane, el novato. Ésa es la forma en que se supone que debe funcionar. Así es como ha sido hasta hoy.

Rane continúa pensando en Neve un poco más. Cree que debe ir y encontrarla, y sacarla de la ciudad con ellos. Se había convencido a sí mismo de que ella estaba bastante segura escondida en el sótano de la casa de su tía. Pero eso era antes de que los Portadores de la Palabra los traicionaran, antes de que los Portadores de la Palabra y sus malditas tropas adoradoras paganas los traicionaran y comenzaran a matarlo todo, antes de que resultara que no era un accidente en absoluto.

Eso fue antes de que aparecieran los demonios entre la niebla.

Bale Rane sabe que tiene la obligación moral de ir y encontrar a su joven pareja. Tiene que ir y encontrarla, y a su maldita tía también, si es necesario, y sacarlas de la ciudad antes de que ésta se convierta en un lugar completamente muerto. Eso es todo. Así es como debe ser.

Le cuenta a Krank lo que tiene intención de hacer.

—Puedes venir, si eso es lo que deseas. Pero no te culparé si no quieres.

Krank le dice lo estúpido que es, pero esto no le impide seguir caminando a su lado.

Lo curioso es, y Rane no se lo menciona a Krank porque sabe que suena extraño, que Rane no cree que tarde mucho tiempo en encontrar a Neve. Puede sentirla. Puede sentir, de algún modo, que está cerca. Prácticamente lo está llamando. Está justo allí, muy cerca, esperándolo.

Se dice que las personas que están enamoradas pueden encontrarse la una a la otra, encontrarse en las buenas y en las malas, contra viento y marea. Él va a encontrar a Neve, y ella lo va a encontrar a él.

La niebla es como una cortina de seda. Todo es de color gris. Borrosas luces de color ámbar palpitan a lo lejos donde arden los incendios. Las ruinas son de color negro y huele a humo, a fyceleno, a lodo y a desagües rotos.

Bale.

—¿Qué? —le pregunta Rane a Krank.

—¿Qué de qué? —le replica Krank.

Bale. Bale. ¿Dónde estás?

—¿Oyes eso? —dice Rane—. Kranky, ¿oyes eso?

La oye. Es Neve. Está cerca. Está muy cerca y está llamándolo. Es como una obra milagrosa donde los amantes se unen finalmente en el acto final.

—¿Neve?

Se detiene. La ve. Justo al otro lado de la calle, a través de la niebla, de pie junto a una puerta. Está pálida. Parece que estuviera hecha de humo. ¿Cómo diablos ha conseguido encontrarlo?

Nunca había estado tan feliz de ver a nadie en toda su vida. Está enamorado. Se siente elevado por el amor.

Da un paso hacia adelante para cruzar la calle llena de hoyos.

Krank lo agarra del brazo. Krank no puede hablar porque la boca se le ha quedado paralizada por el miedo.

Lo que Krank ve no se parece en nada a la joven pareja de Bale Rane.

[MARCA: 8.10.32]

El sistema de túneles desemboca en el perímetro de Leptius Numinus. Durante los últimos kilómetros, la estructura del subsuelo está rota, y los túneles están inundados hasta la altura de las rodillas. El líquido procedente de la capa freática desbordada y las aguas residuales de las plantas de tratamiento de la ciudad se ha filtrado y ha inundado el sistema de túneles. Se ven obligados a caminar por el agua.

Ventanus los guía hacia los terrenos del palacio rodeado por el escuadrón principal de Arook, que se ha sumado a sus fuerzas durante el viaje. Varios escuadrones de skitarii también se han unido a ellos, haciendo que los efectivos del Mechanicum se acerquen al millar. Además, han contactado con cerca de treinta ultramarines, procedentes de varias unidades diezmadas, y con cuatrocientos hombres de la 10.ª de Regulares de Neride, teóricamente bajo el mando de un tal coronel Sparzi.

El palacio es elegante, un complejo rectilíneo de villas. Revela lentamente sus líneas majestuosas a través de la espesa niebla. Los jardines están en ruinas. Las abrasadoras ráfagas de viento de las ondas de choque y de las explosiones han destrozado los ploineros, los hapos y los huertos de árboles de pistacho y han convertido los viñedos en tocones quemados. Los muros ornamentales se han desplomado. Los estanques de carpas son cuencas secas; el agua se ha evaporado. Encontraron los esqueletos encorvados y carbonizados de los jardineros y campesinos detrás de los árboles astillados.

El palacio está cerrado durante el invierno. El gobernador de la ciudad estaba en su residencia en la Torre Dera en la ciudad. Ventanus cree que el gobernador probablemente ya esté muerto. Todos los marcos de las ventanas, excepto los cristales blindados y el cristalflex de las secciones reforzadas, han sido arrasados por los salvajes vientos transcontinentales. Las habitaciones, la mayoría de ellas llenas de muebles tapados con telas para protegerlos del polvo, están cubiertas de cristales rotos y montones de restos destrozados.

Fuera, el valle y las llanuras lejanas son de color oscuro bajo un manto de niebla. No sopla el viento. Todo está inquietantemente tranquilo. Una calma que recuerda la quietud forzosa de la muerte.

Al noroeste, las montañas del Crepúsculo forman un borde de color gris con las llanuras cubiertas de niebla. Al sur y al sureste, la oscura silueta del Muro Escudo rodea la ciudad. La parte posterior de la cordillera se eleva por encima de la niebla

untuosa y lánguida. Sus famosos bosques ya no son más que astillas de madera destrozada, despojados de ramas y hojas.

Numinus arde en una gigantesca niebla de luz dorada. No es el único resplandor que pueden contemplar. Otros muchos aparecen en casi todas direcciones, y el embrutecido cielo se ve iluminado por ellos. De vez en cuando, algo cae desde la parte posterior del cielo, dejando una estela de fuego, y se adentra en el escondido paisaje con un temblor lejano.

Entran en el palacio, rompiendo puertas cuando es necesario. Algunas de las habitaciones y pasillos están cubiertos de mampostería rota donde habían caído los muros y los techos. Ventanus ve fragmentos de molduras de yeso, algunos de ellos decorados. Ve héroes destrozados de los inicios de los Quinientos Mundos. Ve el símbolo de Última, el que todos llevaban en sus armaduras, roto en pedazos.

Tawren reúne a un grupo de trabajo de magos para localizar y preparar el motor de datos del palacio y el aparato transmisor de alta frecuencia. Ventanus, previa consulta con Selaton, Arook, Sparzi y el capitán Sullus, un superviviente de la 39.ª Compañía, prepara las defensas. Aunque el muro perimetral y la zanja son bastante considerables, el palacio propiamente no está diseñado para la resistencia militar de una cierta magnitud. Los hombres de Sparzi encuentran algunos cañones autopropulsados y piezas ligeras de campo en un recinto al oeste, y los colocan apuntando hacia la llanura.

—Si nos encuentran aquí, nos van a hacer mucho daño —comenta Sullus.

—Si nos encuentran aquí, los mataré —contesta Ventanus.

Sullus asiente con la cabeza. Una sonrisa le cruza la boca. Desde el amanecer ha perdido a la mayoría de sus hermanos de la compañía. Ha visto otras secciones de la XIII Legión reducidas por el fuego de las tropas o aniquiladas por armas pesadas. Ventanus sabe que para mantener la efectividad de Sullus tiene que avivar su desesperación. Ventanus ya ha considerado poner a Greavus, el sargento de Sullus, en su lugar en la cadena de mando. Sullus es mayor, un veterano. Es como si hubiera sido golpeado por el viento.

Greavus camina hacia ellos. Lleva su casco bajo el brazo. Tiene el pelo y la cara manchados de polvo de yeso. El pelo casi rapado de Greavus es de color rojo, como oro sucio. El polvo hace que parezca que haya envejecido prematuramente.

—Informe del servidor, mi señor —dice, dirigiéndose a Ventanus en vez de a Sullus—. Han encontrado el sistema de transmisión. Hay algunos problemas de

energía, pero esperan poder hacer una prueba de emisión dentro de una hora.

—Bien. ¿Y el motor de datos?

—Nada aún, señor —contesta Greavus.

Arook se mueve de repente, alzando su miembro armado principal.

—Contacto establecido —informa—. Dos kilómetros desde la puerta norte, saliendo de la niebla.

—¿Identidad? —pregunta Ventanus.

—Oculta.

Ventanus coge su estandarte.

—Selaton, cubre la línea sur. Coronel Sparzi, el nordeste. El resto venid conmigo.

Se dirigen hacia la puerta, cruzando los jardines que una vez estuvieron decorados. Los equipos contra incendios de los soldados del ejército estar colocados en trincheras excavadas a toda prisa. Ventanus observa una buena distribución práctica de las pocas armas de apoyo y morteros de las que disponen. Sparzi ha leído un manual o dos. Probablemente, alguno de Guilliman.

Pasan de largo por delante de la artillería de campaña y llegan a la puerta. Fuera, el puente de acceso salva la zanja del terraplén. Más allá de dos obeliscos que marcan las distancias, la carretera continúa a través de maleza: el inicio de las famosas y majestuosas llanuras de Dera. La niebla y la oscuridad estropean la vista.

—Tenemos fuentes de calor —dice Arook—. Cuerpos calientes.

—Confirmado —informa Greavus, usando un auspex de mano.

—Están usando la niebla como protección —apunta Sullus con cierta hosquedad —. Eso no puede ser bueno.

—Si yo estuviera dirigiendo refuerzos hasta aquí desde la estación de Erud, también usaría la niebla como protección —comenta Ventanus.

Mira al señor de los skitarii.

—¿Hay señales de comunicación?

Arook niega con la cabeza. La luz de color rojo de su ojo dañado se va desvaneciendo poco a poco.

—Mencionó una palabra código —le dice Arook.

—Sí. Espera —le ordena Ventanus.

Se levanta una ligera brisa. Las hojas del suelo susurran entre los escombros bajo sus pies.

—Una señal —avisa Arook. Todos ellos captan el sonido de los códigos binarios

con el silencio de fondo—. Atención palacio. Identificad a los ocupantes —traduce el skitarii.

—¿Es el Mechanicum? —pregunta Ventanus.

—Puedo confirmar que el código fuente de la señal es del Mechanicum —afirma Arook—. Pero eso no demuestra nada. Si es Gargoz, está siendo prudente.

—Insisto en que yo lo sería si me estuviera aproximando a este lugar esperando encontrar amigos y temiendo encontrar enemigos —apunta Ventanus.

—La señal se ha repetido por segunda vez —le informa Arook.

—Responde —dice Ventanus—. Solicita confirmación de identidad.

Arook emite un breve chirrido.

—La respuesta dice: «Elementos de apoyo del punto de reunión de Erud en busca de refugio» —traduce.

Ventanus clava la punta del estandarte en la tierra para poder sujetar su casco.

—Demasiado fácil —declara el capitán—. Nadie de mi compañía se expondría tan fácilmente. No en un día como el de hoy. Nadie de mi compañía ni de ninguna otra compañía. Pídeles la contraseña.

—¿Cuál es el número del eldar pintado? —pregunta Arook.

Esperan un segundo.

—No hay respuesta. Repiten que son elementos de apoyo del punto de reunión de Erud.

—Pregunta de nuevo —insiste Ventanus. Mira a Sparzi—. Prepara a sus hombres —le ordena.

El coronel asiente y se va corriendo.

—Respuesta —dice Arook—: «Esto es una solicitud de confirmación de actividad de los xenos en esta zona. Confirmen, ¿son fuerzas eldar?»

—No comprenden la pregunta —comenta Ventanus.

—Yo no comprendo la pregunta —declara Arook.

—La cuestión es que Sydance debería entenderla —le contesta Ventanus—. Y cualquier otro oficial de la 4.ª Compañía. Pídeles que verifiquen su respuesta. Diles que nos mantendremos a la espera.

Arook lo hace.

Tras una larga pausa, vuelve a hablar.

—Nos piden que confirmemos la actividad de los xenos en esta zona.

Ventanus levanta el estandarte.

—Arook, que tus skitarii señalen las fuentes de calor de ese banco de niebla para ayudar a disparar a las dotaciones de artillería. Dile al coronel Sparzi que abriremos fuego dentro de sesenta segundos.

—¿Vas a abrir fuego? —grita Sullus—. ¿Estás loco? ¿Y si son de nuestra propia…?

—No lo son. No voy a permitir que se acerquen más.

—¡Pero y si son de la XIII Legión! —insiste Sullus—. ¡Y si son de Ultramar!

—No lo son, capitán —le replica Ventanus con firmeza.

Más allá de la zanja, al borde mismo de la niebla, empiezan a asomar la primeras figuras. La débil luz del sol capta el brillo opaco de las armaduras de color carmesí.

—¡Fuego! —grita Ventanus.

[MARCA: 8. 19. 27]

—Déjame que vuelva —grita Bale Rane—. ¡Déjame que vuelva, maldita sea!

Krank le propina un puñetazo en el estómago y lo zarandea, sólo para conseguir que deje de quejarse.

—Lo siento —dice Krank—. Lo siento, Rane. Lo siento, hijo. No puedo dejar que te vayas.

Rane pronuncia algunas palabras con voz entrecortada, encogido.

—No le disparé a tu maldita mujer, Bale —le dice Krank—. No lo hice. Descargué completamente en fuego automático contra algo, y definitivamente no era tu mujer. Sin duda no lo era.

—Era Neve. ¡Me estaba llamando!

—Rane, cállate. Cállate. Agradécemelo. ¿Por qué no lo haces? Me enseñaste fotos de tu chica. Ella era hermosa. Esa cosa que estaba llamándote no era nada hermosa.

Krank suspira. Se deja caer al lado de Rane.

—No era tu mujer, chico. Aunque no me hubieras enseñado esas fotos lo habría sabido. Tu esposa tenía ojos, ¿verdad? Y no tenía cuernos. No sé lo que era, Rane, pero no era nada bueno. Era algo perteneciente a los xenos. Algún maldito demonio.

El fétido viento mueve la niebla hacia la calle. A lo lejos, un habitáculo de la ciudad explota en una lengua de fuego, y el estruendo de su caída dura tres o cuatro minutos. Impactos de artillería. Las cosas vuelan por los aires, en órbita.

Bale Rane murmura el nombre de su esposa con lágrimas en los ojos.

Krank oye correr.

—¡Levanta, levanta! —dice, tirando de Rane hacia arriba de las mangas. Lo pone a cubierto.

Dos hombres, dos soldados, pasan corriendo a su lado, bajando la calle, y luego un tercero. Están andrajosos y sucios, y están escapando de algo. Uno de ellos solloza como un niño.

Están huyendo. Eso es lo que hacen.

Krank levanta a Rane y lo empuja contra el muro mientras aparecen corriendo ante su vista los perseguidores. Son soldados también, pero no los mismos soldados. Son amorfos, vestidos de negro, adeptos de la hermandad como los que aniquilaron la unidad de Krank. Son dos. Uno se ríe, alza su rifle automático, y derriba al soldado rezagado de un disparo en la espina dorsal.

Los otros dos fugitivos resbalan y se detienen. Dos adeptos más han aparecido en su camino.

Los hombres perseguidos se dan la vuelta. Los adeptos caminan hacia ellos entre la niebla. Los que los venían persiguiendo caminan más lentamente mientras se acercan.

—¡Por favor! —Krank oye suplicar a uno de los hombres—. ¡Por favor!

Consigue que le den un tiro en la cabeza por pedirlo con amabilidad. Se desploma como si fuera un maniquí.

El otro trata de correr, pero los adoradores lo agarran. Lo inmovilizan entre los cuatro, le echan la cabeza hacia atrás tirando del cabello, y le cortan la garganta con un cuchillo ritual. Su sangre se convierte en un oscuro espejo de color rojo bajo su cuerpo.

Rane hace un ruido. Un sollozo involuntario.

Los cuatros hermanos del cuchillo se vuelven desde su víctima. Sus ojos son sombras hundidas. En la penumbra, sus rostros parecen calaveras.

Krank manotea con el rifle. No va a conseguir apuntar a tiempo. Uno de los asesinos lo ve, y le dispara. Los impactos resuenan en el muro de ladrillos que hay junto a ellos, y los salpican de arena y lodo. Krank devuelve los disparos, pero Rane está enredado con él y no puede apuntar bien. Sus disparos ni se acercan a sus enemigos.

Los hermanos del cuchillo salen corriendo hacia ellos.

Krank le acierta a uno de ellos en el pecho con un disparo limpio, a quemarropa, y lo hace caer de espaldas. El otro le propina un culatazo en la cara con el rifle y lo hace caer desplomado de espaldas, con la nariz y la boca convertidas en una masa sanguinolenta. Los otros dos adoradores agarran a Rane y le retuercen los brazos. Uno de ellos tira de la cabeza de Rane hacia atrás agarrándolo por los pelos.

—Este primero —dice el que le dio el culatazo a Krank. Se inclina sobre su víctima, con la daga desenvainada. Krank se queja por el dolor mientras se aprieta la nariz. El hombre vuelve la cabeza de Krank sujetándolo por la barbilla y coloca la punta de su daga sobre el ojo izquierdo de Krank.

Rane enloquece de rabia. Le propina a una patada en las pelotas a uno de sus captores, luego se libera de las lágrimas y golpea al otro en la garganta con el puño. Cuando ambos tropiezan y caen hacia atrás, Rane se lanza de cabeza hacia el cabrón con el cuchillo y se lo quita de encima a Krank.

Si revuelcan. Se retuercen. Rane no es lo suficientemente fuerte. Es como un niño. El adorador es grande, larguirucho, delgado y duro. Sus extremidades son largas, y es tan cruel y duro como un animal salvaje.

Los otros dos corren a ayudarlo, maldiciendo. Krank empuña el rifle, pero se lo quitan de una patada. Uno de ellos le coloca una pistola en la cabeza.

Suena un disparo. Krank se sorprende al sentir tan poco dolor considerando que le han disparado en la cabeza. La sangre le cae por la cara. Está caliente. Pero no siente dolor.

El hombre de la pistola cae al suelo. Es su sangre la que moja la cara de Krank. Un lado del cráneo del adorador está reventado. Todo lo que queda es pelo enmarañado, fragmentos de hueso blanco y chorros de color rosáceo.

Un hombre está de pie en la carretera. Tiene una pistola láser. Abre fuego de nuevo y dispara por encima de su espalda contra el segundo adorador. Lo alcanza en la cabeza. Un disparo en la cabeza realmente limpio. Lo normal en un tirador experto.

Krank parpadea. ¿De dónde ha salido este tipo? Es un soldado. Krank no puede decir a qué unidad pertenece. El tirador avanza por la calle para reunirse con ellos.

Rane y el otro adorador han dejado de luchar. Rane se quita de encima el cuerpo del adorador muerto. El monstruo alto y delgado tiene un puñal metido en el corazón. De algún modo se lo ha clavado en medio del frenesí del combate. Rane logró clavarle al cabrón su propio cuchillo.

—Probablemente fue un accidente —dice Rane mientras se incorpora para sentarse.

Ha dicho lo que Krank está pensando. Krank se echa a reír, a pesar del hecho de que no hay nada absolutamente en el mundo que sea divertido.

Miran al tirador.

—Gracias —dice Krank.

—Necesitabais ayuda —responde el hombre. Es un veterano. Su rostro está arrugado y su equipo descolorido. Tiene el cabello del color la plata.

—Hoy todos necesitamos ayuda, amigo —dice Krank.

—Palabras muy ciertas —asiente el hombre, tendiéndole la mane Ayuda a Krank a ponerse en pie.

—Soy Krank. El chico es Rane. Bale Rane. Pertenecemos a la 61.ª de Numinus. Bueno, pertenecíamos. Para lo que importa.

—Ollanius Persson, retirado —se presenta el hombre—. Estoy tratando de salir de

este agujero de mierda. Vosotros, chicos, ¿queréis venir conmigo?

Krank hace un gesto de asentimiento con la cabeza.

—La seguridad está en el número —comenta.

—O compañeros en la muerte —contesta el tipo mayor—. Pero me quedo con cualquiera de las dos. Coged vuestras armas.

Persson mira a Bale Rane.

—¿Estás bien, chico? —le pregunta.

—Sí —contesta Rane.

—Está conmocionado —dice Krank—. Creyó ver a su novia. A su mujercita. Pero no era ella. No era nada humano.

—La vi —insiste Rane.

—Hoy nada se parece a lo que se supone que se debe parecer —afirma Persson—. No puedes fiarte de tus ojos. La disformidad está actuando, y nos está maldiciendo a todos nosotros.

—Pero… —comienza a decir Rane.

—Tu amigo tiene razón —lo corta Persson—. No era tu mujer.

—¿Cómo es que sabes tanto? —le pregunta Rane.

—Soy viejo —le replica Persson—. Ya he visto un montón de cosas.

—No eres tan viejo —insiste Rane.

—No en comparación con algunos, supongo —replica Persson.

Se agacha y arranca el cuchillo ritual del pecho empapado de sangre del adorador. Es una hoja de piedra de color negro con un mango de alambre, de fabricación casera. Un *athame*. A Oll Persson le recuerda algo, pero no está del todo seguro. Tira el repugnante objeto lejos.

—Venid a reuniros con los demás —les dice a los dos soldados.

—¿Con los demás? —pregunta Krank.



CINCO

[MARCA: 8.55.49]

El enemigo llega a Leptius Numinus. Es difícil calcular el número debido a la escasa visibilidad, pero Ventanus calcula que son al menos seis mil. La base de la fuerza está compuesta por unidades auxiliares del ejército adscritas a la XVII Legión, las llamadas hermandades. A Ventanus le parecen más unos fanáticos de los rituales que soldados propiamente dichos, lo típico en unos zelotes con la mentalidad propia de la XVII Legión. Ventanus está seguro de que la raíz de muchos de los males de hoy reside allí: en el fanatismo de los Portadores de la Palabra. Siempre estaban al límite y eran inestables, siempre con una inclinación religiosa. Adoraban el Imperio como doctrina y al Emperador como a un dios. Esa fue la razón principal para reprenderlos. Por eso el Emperador usó a la XIII Legión, probablemente sus guerreros más cuerdos, para hacer el trabajo.

Esto debería haber sido suficiente. Debería haber acabado con la forma de pensar rebelde de los Portadores de la Palabra, y devolverlos a ellos y a su despreciable primarca de vuelta al redil.

Pero evidentemente, no fue así.

Los Portadores de la Palabra han fomentado el desacuerdo desde aquel día. Al alcanzar alguna clase de crisis de fe, algún cruce de caminos epistemológicos, se han rebelado. Se han rebelado contra el Emperador a quien una vez adoraron.

Ventanus se pregunta con qué han sustituido su concepto de dios.

El capitán teme que la reunión de tropas en Calth haya sido una oportunidad aprovechada por la XVII Legión para demostrar su nueva lealtad. La elección de Calth no puede haber sido casualidad. Esta era una oportunidad para dañar y avergonzar a la legión que los había castigado hacía ya tantos años. Al ser el instrumento de la salvaje reprimenda contra Monarchia cuarenta y cuatro años atrás, los Ultramarines se convirtieron ellos mismos en el objetivo. Convirtieron en objetivos a los Quinientos Mundos de Ultramar.

Todavía quedan demasiadas preguntas que responder para la tranquilidad de Ventanus. ¿Qué fuerza o concepto ha usurpado al Emperador como la causa devoradora de los Portadores de la Palabra? ¿Qué, aparte de la venganza maliciosa, esperan conseguir en el sistema Veridian? Si aplastan a los Ultramarines en Calth, ¿cuál será su siguiente paso?

¿Exactamente cuántos de ellos hay ahí fuera, en la niebla?

Los líderes enemigos lanzan hacia adelante a los adoradores en un número elevado. Los guerreros de las hermandades, vestidos de color negro, están cantando, y Ventanus también oye tambores. Los Portadores de la Palabra se mantienen a la espera y hacen avanzar a los adoradores como tropas de choque contra la zanja del terraplén y la puerta.

Los artilleros de Sparzi han estado bombardeando la línea enemiga durante unos veinte minutos aproximadamente. Han logrado un daño relativamente grave considerando el escaso calibre que tienen las piezas de artillería de campo con las que disparan. El suelo de más allá del terraplén está salpicado de cráteres y cubierto de muertos. Los observadores de tiro de los muros del palacio están dirigiendo a los tiradores sobre la masa en movimiento. Los proyectiles caen sobre las líneas enemigas levantando en el aire los cuerpos destrozados con columnas de restos ardientes.

Continúan llegando, una oleada tras otra.

—¡Armas ligeras! —ordena Ventanus a los defensores de la puerta y el muro.

Su estrategia es dejar que el ejército se lleve la peor parte de este ataque, porque los legionarios necesitan reservar sus bólters y la munición pesada para los Portadores de la Palabra.

El ejército parece estar de acuerdo con esto. Greavus y algunos de los demás legionarios se han apropiado de los fusiles láser de repuesto y de otras armas y se están uniendo a la línea. Otros se quedan donde están, con las espadas preparadas, para enfrentarse a cualquier enemigo que alcance la puerta.

Sólo Sullus parece distraído. Tiene el bólter preparado y a mano. Está ansioso por actuar, por luchar. Se siente enfadado y frustrado, y esto alimenta su impaciencia.

—Tranquilízate —le advierte Ventanus—. Te voy a necesitar cuando la XVII Legión caiga sobre nosotros.

Sullus suelta un gruñido por respuesta.

—¡Entonces será mejor que vengan pronto! —replica.

Ventanus lo deja sufriendo. Los adoradores reanudan sus ataques. Los muros exteriores del palacio están decorados con cientos de marcas de disparos. Diferentes partes de algunos parapetos se han derrumbado. Hay un incesante flujo de figuras envueltas en túnicas negras. Continúan precipitándose contra la puerta. El puente está cubierto de cadáveres enemigos, y un número considerable de figuras de negro han caído en la zanja.

Los misiles chirrían y arremeten contra los muros. La artillería de Sparzi trata de

acabar con los lanzacohetes.

Ventanus está cada vez más preocupado por los suministros de municiones.

El capitán localiza a Arook en una sección del muro junto a la puerta defendida por los skitarii.

—¿Alguna señal del exterior? —pregunta.

—No —dice Arook—. Parece un poco avergonzado.

Los morteros retumban y vomitan a sus espaldas. Ventanus oye los cohetes pasar gimiendo por encima del muro.

—¿Pueden tus hombres localizar la procedencia de los cohetes? Los cañones de Sparzi necesitan acabar con esa amenaza rápidamente antes de que derriben los muros.

Arook hace un gesto de asentimiento.

—Me pregunto cómo pudieron encontrarnos tan rápidamente —murmura Arook mientras imparte órdenes a sus guerreros.

—¿Están escuchando nuestras comunicaciones? —sugiere Ventanus.

—No hay ninguna posibilidad de eso —afirma Arook—. La conexión de emergencia de los skitarii es segura.

—Entonces sólo ha sido mala suerte —dice Ventanus—. Hoy hay más que de sobra de eso para repartir.

La disformidad abre a todo lo ancho sus negras alas. Kor Phaeron se manifiesta.

—Explica tu retraso —susurra. Las criaturas de la oscuridad y del exterior farfullan inquietas a su alrededor.

Morpal Cxir, comandante de la fuerza, inclina la cabeza ante la manifestación de su superior. Una luz sucia procedente del frasco de disformidad los envuelve a ambos.

—Hemos encontrado resistencia, mi señor —le informa Cxir—. En Leptius Numinus.

—Lo conozco —contesta Kor Phaeron—. Un palacio de verano. Sin importancia estratégica. Sin viabilidad táctica. Quemadlo. Seguid avanzando.

—Hay resistencia, señor. El cardenal negro deja escapar un leve bufido.

—Se espera que tu hueste se encuentre en el Muro Escudo dentro de dos horas, Cxir. No malgastes esfuerzos y vidas en un objetivo poco importante que puede ser arrasado por armas orbitales más tarde.

—Con el debido respeto, mi señor —insiste Cxir—. Creo que hay algo más que

eso.

Hace un gesto a los guerreros agrupados en torno a él. Uno de ellos es Ulmor Nul, con su rastreador, que no deja de gruñir y de tirar de la correa.

—Nul estaba persiguiendo a un capitán de los Ultramarines que fue descubierto mientras huía del espaciopuerto. Obtuvo un rastro imborrable. Esa pista lo trajo hasta aquí, hasta el palacio.

—Sólo es un superviviente que corre hasta el refugio más cercano —declara Kor Phaeron.

—Es una ruta a seguir bastante directa y deliberada, mi señor —dice Nul—. Creo que el objetivo cuenta con la ayuda de fuerzas del Mechanicum y otros supervivientes que se reunieron hasta formar una fuerza de combate razonable.

—La defensa del complejo del palacio es decidida —añade Cxir—. Está organizada y es resuelta. Creo que tiene credibilidad táctica. La XIII Legión está tratando de conseguir algo aquí.

Kor Phaeron se queda callado. La Verdad Primordial susurra a su alrededor, un siseo que suena como las olas rompiendo en una orilla infinita.

—Vas a ser redirigido, Cxir —dice finalmente—. Prosigue con este ataque. Extermínalos.

[MARCA: 9.20. 00]

Los cánticos y los tambores suenan más fuerte. La siguiente oleada de adoradores se lanza contra el palacio.

—¡Están cargados! —advierte Greavus bruscamente.

Ventanus eleva los aumentos de su visor. Hay guerreros de las hermandades en las primeras filas con chalecos bomba o que llevan en los brazos paquetes o tubos de explosivos.

—¡Acabad con ellos antes de que lleguen al puente! —ordena Ventanus.

Hay francotiradores situados en la línea del muro, algunos de ellos son skitarii con armas láser de aguja, y alcanzado a eliminar a los suicidas. Algunos explotan cuando son derribados. Uno es atrapado en el otro extremo del puente, y su chaleco estalla con una ardiente explosión en forma de hoz. Ventanus siente el temblor del suelo.

—Están renovando sus esfuerzos —comenta Sullus.

—Así es —confirma Ventanus.

—Es el preludio de un ataque de las Legiones Astartes, me apostaría algo —dice Sullus.

—Quieren debilitar los muros primero —apunta Ventanus.

—¡Déjame que me enfrente a ellos! —grita Sullus—. La práctica: hasta el corazón de ellos. Matar a su líder. Romper su atención.

—La teoría: mueres, al igual que los hombres que yo sea tan loco como para permitir que te acompañen. Municiones y fuerzas desperdiciadas. No.

Sullus mira a Ventanus.

—¿Acaso dudas de mi valentía? —le pregunta.

—Sí, en cierto modo —le contesta Ventanus—. No conocemos el miedo, pero creo que, ahora mismo, tú sí lo sientes.

Sullus da un paso furioso hacia Ventanus.

—¡Te voy a partir la espalda por ese insulto! ¡No tengo miedo a morir!

—Sé que no lo tienes, Sullus, pero creo que temes que nuestro modo de vida esté agonizando. De que el universo como lo entendemos esté muriendo. Eso es lo que yo temo.

Sullus se lo queda mirando con asombro.

—En la práctica: la pérdida de fe en nuestra filosofía dará lugar a acciones más arriesgadas y temerarias. Perderemos nuestra eficiencia en el combate. Sufrirá nuestro

rendimiento como guerreros.

Sullus traga saliva.

—¿Qué pasa si… Guilliman está muerto, Remus? —le pregunta.

—Pues que entonces vengaremos su muerte, Teus.

Sullus mira hacia otro lado.

—Ve a buscar a la servidora —le ordena Ventanus—. Consigue información actualizada sobre sus progresos. Si ellos llegan hasta los muros, quiero que la protejas.

Sullus asiente y se aleja.

En los lúgubres subsótanos del palacio, varios niveles bajo el suelo, Tawren oye la detonación apagada de las explosiones de la superficie. Regueros de polvo caen del techo estremecido. Oye los estallidos, el repiqueteo de las armas de pequeño calibre, el retumbar constante de la artillería, la marea enloquecida de cánticos y de tambores.

En las salas contiguas, sus magos están luchando para reactivar el antiguo sistema de emisión de alta frecuencia. El transmisor parece estar intacto, pero hay una singular falta de energía.

Con la ayuda de un skitarii, una mujer llamada Cyramica, Tawren acaba de obtener acceso al alineado de ceramita muy por debajo del centro donde se encuentran el motor de datos y los generadores. El motor de datos está frío, sin conexión. Ella lo examina detenidamente, pasando su ágil mano por la polvorienta carcasa de plastek marrón. Mira cuidadosamente el interior a través de la mirilla, observando el grabado de circuitos, el sistema de llave de bronce. Es viejo, un patrón antiguo, probablemente se trate de uno de los primeros motores de datos activo en Calth en el momento del primer asentamiento. Emplea los sistemas aetéricos de Konor-Gantz y reflexión binárica lineal. Antiguo. Muy hermoso.

Pero no muy potente. Tawren entiende que el motor sólo se ponía en funcionamiento cuando el gobernador estaba en su residencia de palacio, y sólo como respaldo de los archivos estatales.

—Tendrá que ser suficiente —declara en voz alta. Cyramica la mira.

Tawren llama a algunos de los magos, que comienzan a trabajar en la ignición y en los datos de agitación. El motor posee su propia fuente de alimentación: un módulo de fusión Gysson empotrado en el suelo. La sala se va caldeando a medida que el módulo comienza a funcionar.

—Si tuviéramos uno de ésos para el comunicador… —señala uno de los magos.

—Activémoslo y luego midamos su capacidad —sugiere Tawren—. Su producción de potencia de salida debería ser muy superior a las necesidades del motor, para así cubrir todas las circunstancias posibles. Tal vez podamos desviar algo de energía al transmisor una vez que el motor esté en funcionamiento.

El mago asiente. Tawren se ha movido lateralmente en torno a un problema que estaba confundiéndolo.

Tawren supervisa las tareas. Su mirada se detiene en la conexión principal. Por supuesto, tendrá que conectarse a sí misma. Cuando llegue el momento. Si el motor está contaminado con un código corrupto, todos sus esfuerzos serán inútiles, y morirá en el proceso. Morirá como lo hizo Hesst, de muerte cerebral, de muerte de datos. Recuerda como Hesst murió en sus brazos.

Una voz interrumpe sus pensamientos.

—¿Funcionará?

Se da la vuelta. Un capitán de los Ultramarines ha entrado en la sala del generador. Es Sullus. No sabe qué pensar de Sullus. Por las observaciones realizadas de su microexpresión durante el viaje al palacio, Tawren cree que Ventanus no confía en su juicio ni en su responsabilidad.

—Funcionará —dice ella con una convicción que no siente del todo.

—¿Y el sistema de transmisión? —pregunta el capitán, mirando al viejo motor con una expresión dubitativa.

—También. Otra media hora más, tal vez.

—No tenemos ese tiempo, servidora —le comunica Sullus—. Están ya en el muro. ¿Puede oírlos? Están en la puerta, y destruirán todo esto si llegan hasta el muro.

—Pues entonces, capitán, asegúrese de que no lo consigan.

Uno de los magos hace un gesto de asentimiento en su dirección. Tawren se aclara la garganta y camina hacia la toma de conexión principal.

Los conectores se acoplan en su sitio.

El motor de datos resuena.

[MARCA: 9.33.01]

Thiel abre con un golpe la siguiente escotilla. La criatura demoníaca otro lado arremete aullando contra él. Tiene los dientes podridos, filas melladas de dientes por todo el interior de su feroz boca, que es lo suficientemente grande como para engullirlo entero. Sus patas tienen rodillas hacia atrás y los pies de pájaro.

Thiel le desgarra la cara con la espada larga electromagnética, separando las mandíbulas superior e inferior. Luego dispara dos veces con el bólter en el interior de sus gorgoteantes fauces.

Kerso avanza para apoyarlo y lanza un chorro de fuego contra la criatura demoníaca. El ser chilla y tiembla, y rocía el pasillo de la nave insignia con abundante icor. Comienza a agitar todas sus extremidades cuando el fuego lo envuelve.

A sus espaldas, el señor de capítulo Empion lanza un grito de advertencia. Un segundo demonio, una criatura peluda, con miembros de araña y cuernos, ha aparecido de entre las sombras. Agarra a Kerso antes de que éste pueda volverse y le rasga la armadura a todo lo largo de la columna vertebral para luego quitarle el caparazón como si fuera papel de aluminio. Kerso aúlla. Su unidad lanzallamas cae al suelo derramando fuego.

Thiel corta dos de las extremidades arácnidas de la criatura. Son como troncos de sauce negro, viscoso y enmarañado con pelusa marrón. También salpica un espeso icor. Ataca a Thiel con otra de las patas. Demasiadas extremidades.

Kerso ha dejado de gritar. La falta de cráneo lo ha silenciado. La criatura ha vomitado unos jugos gástricos sobre su cabeza y hombros mientras lo sujetaba y lo pelaba para hacerlo más apetecible. La cabeza de Kerso no es más que una protuberancia de tejidos fundidos y humeantes.

El ser tiene sólo un ojo, una inmensa esfera de color blanco que palpita con una luz celeste enfermiza. Está rematado por un frondoso árbol de sesenta astas puntiagudas.

El hermano Bormarus está armado con un bólter pesado. Dispara una y otra vez contra la forma arrugada de la criatura. Los proyectiles estallan bajo su piel expulsando hacia fuera su carne blanda o rasgándola y pulverizándola para formar pegotes de pus.

Empion da un salto hacia adelante junto a Thiel. Empuña un martillo de trueno, y le rompe varias patas con el arma al monstruo. Machaca el cuerpo de la criatura

demoníaca. Las descargas eléctricas destrozan la quitina y convierten en pulpa los tejidos. El ser endemoniado se da la vuelta dejando caer el cuerpo de Kerso y agitando las patas de araña en una postura defensiva. Arrastra algunas de esas patas, rotas e inútiles. Tiene cientos de ellas.

Bormarus dispara de nuevo apuntando a la desprotegida panza. Algo estalla, y el pasillo se llena de un hedor venenoso. Las moscas vuelan por todas partes. La criatura demoníaca cae hacia adelante. Thiel se agacha para esquivar un miembro amputado y clava su espada larga en el siniestro ojo, la retuerce, y sigue retorciendo y removiendo hasta que la nefasta luz se apaga.

Zabo recupera la unidad lanzallamas de Kerso y achicharra a la temblorosa mole.

—En cada puerta, un nuevo horror —le dice Empion a Thiel.

—Y cada momento es un momento perdido —le contesta Thiel.

Se están abriendo paso sin dejar de luchar mientras se dirigen hacia el puente auxiliar. Los golpes y los chirridos del exterior del casco se hacen más fuertes y más persistentes: los Portadores de la Palabra están a punto de abordar la nave. Pero no tiene sentido luchar por una nave que no pueden controlar. El puente auxiliar es un objetivo de importancia práctica vital. El *Honor de Macragge* ha perdido la torre del puente principal y a su capitán, pero han encontrado un sustituto para Zedoff entre los supervivientes recogidos en el *Santidad de Saramanth*. El comandante Hommed, junto con un contingente de oficiales, listos y preparados, sigue de cerca el desesperado avance de Thiel.

La lucha es de sala en sala, escalerilla por escalerilla. Los demonios acechan en cualquier sombra y tras cada esquina. Invadieron toda la nave insignia tras surgir de los pliegues sueltos de la disformidad cuando el puente principal fue atacado, y fluyen a través de la gran embarcación como una riada de tinta, de brea, de alquitrán líquido.

Thiel, Empion y el resto de los defensores de la nave están aprendiendo cómo enfrentarse a los demonios bajo condiciones prácticas. El fuego y las armas de filo tienen una mayor eficacia que los proyectiles o las arma de energía. Parece que los entes fundamentales sufren mayor daño por heridas simples y básicas: las cualidades primitivas del filo de la espada, la fuerza bruta y el fuego.

Thiel tiene una teoría en desarrollo, una proposición que sugiere una unión entre el daño y la función ritual. El fuego y los instrumentos punzantes o cortantes eran elementos esenciales del funcionamiento de antigua magia. Parece más que una mera coincidencia que su procedencia simbólica se conserve. Es como si los demonios,

procedentes del vacío primitivo anterior al nacimiento del hombre, recordaran los instrumentos sagrados que fueron usados para evocarlos.

Duda que alguna vez tenga la oportunidad de escribir o plantear esta teoría. Cree que, si alguna vez la tiene, sería despreciado como un loco supersticioso.

La urgencia se redobla. Bormarus encabeza la marcha. Las moscas revolotean en las grietas del pasillo y se amontonan con frenesí alrededor de las luces de los mamparos. Se ha formado moho en los techos y en las molduras de las paredes, el fango gotea a través de las juntas de la cubierta.

Más allá de la siguiente escotilla de seguridad se extiende una amplia sala preparatoria cuyo suelo está cubierto de muertos. Casi todos ellos forman parte de la tripulación de la nave insignia. La mayoría eran tripulantes, pero Thiel ve al menos cuatro ultramarines entre los muertos. Todos los cadáveres tienen el aspecto de haber sido aplastados por las cadenas de rodadura de un convoy de tanques Baneblade. Los cuerpos forman una destrozada alfombra de carne, hueso y armaduras. El suelo de la habitación está empapado de sangre. Las moscas revolotean por todas partes.

Thiel oye un goteo incesante.

Mira hacia arriba. El techo está cubierto de cadáveres, al igual que la cubierta. Los cuerpos han sido aplastados y comprimidos contra el techo como si fueran papel maché. Pequeños trozos se van desprendiendo a medida que la gravedad ejerce su influencia progresiva.

—¿Qué ha hecho esto? —murmura Empion, maravillado por el gran ingenio del horror.

Se oye un sonido chirriante. Se dan la vuelta, y encuentran la respuesta a su pregunta.



SEIS

[MARCA: 9.38.01]

—¡Aquí vienen! —grita Arook Serotid.

Los Portadores de la Palabra aparecen entre la niebla. Sus enormes figuras de color rojo empequeñecen a sus tropas de adoradores. Hacen avanzar a los harapientos guerreros de las hermandades delante de ellos como jaurías de perros hacia la avalancha de las armas del palacio. Usan a los adoradores como escudos.

—¡A por ellos! ¡Detenedlos! —ordena Ventanus.

Por fin, dispara su bólter. A lo largo de la línea de los muros y de la puerta, los bólters abren fuego, retumbando, saltando y centelleando con los fogonazos. El armamento más pesado de la legión se une a ellos. Cañones automáticos. Cañones láser. Unas valiosas herramientas que reservaban para este momento.

La potencia de fuego impacta contra la carga enemiga ocasionándole graves daños, frenándola, destrozándola. Miles de explosiones aisladas despedazan a los hombres o los lanzan al aire. Los brillantes rayos láser y de plasma recorren la línea enemiga. Los humanos vestidos de negro caen reventados. Ventanus sonríe bajo su casco mientras ve a las figuras de color carmesí temblar y caer entre ellos.

Pero hay un inevitable saldo. Porque aunque finalmente ha llegado momento de usar las armas de la legión, también es el momento de sufrir un castigo similar. Los Portadores de la Palabra asaltantes abren fuego con bólters y cañones pesados, complementando las armas ligeras de infantería de las hermandades que no cesan de cantar. Los proyectiles explosivos golpean los muros lanzando por todos lados grandes trozos de piedra y destrozando la puerta. Las fuerzas leales comienzan a sufrir bajas mucho mayores.

«Leales», piensa Ventanus. Que amargamente natural fue llegar hasta ese nombre…

Unas siluetas de color carmesí, tan veloces como flechas, salen del banco de niebla. Escuadras de asalto. Tropas de choque que avanzan sobre retrorreactores. Llegan tronando como misiles, cruzan la amplia zanja, y caen sobre las defensas. Su ataque de salto de rana es su principal técnica de asalto. Llegan matando, armados con bólters y espadas sierra, segando las tropas del ejército como si fueran una cosecha ya madura. Las espadas sierra rugientes revientan a los soldados convirtiéndolos en tiras rojas de carne, lanzando al aire trozos enmarañados de cuerpo.

—¡Echadlos de las murallas! —grita Ventanus.

Arook abre fuego, alcanzando en el aire con un disparo preciso a uno de los asaltantes de los Portadores de la Palabra. El guerrero traidor se aleja girando sobre sí mismo seguido por una retorcida estela de humo negro. Cuatro de ellos aterrizan con agilidad en la cabecera del puente, frente a la puerta. Cortan y disparan abriéndose camino a través de los puestos defensivos de las escuadras del ejército. Las espadas sierra atraviesan sacos de arena, los tubos de los cañones, los paneles protectores, la carne, el hueso. Los gritos ahogados y extrañamente modulados de las tropas del ejército incapaces de defenderse indican el salvaje progreso de los Portadores de la Palabra.

Ventanus se lanza a la carrera, Greavus a su lado. Llegan hasta la línea defensiva bajo la puerta, donde el suelo está cubierto de una absurda cantidad de sangre. Nota la presión del pulso, un flujo impulsado por los moribundos corazones de los hombres que sangran por unas heridas terribles. Unas corrientes que recorren y gorgotean por las canaletas del puente diseñadas para llevar el agua de lluvia. Los torrentes desembocan en la cuneta de abajo como el agua herrumbrosa de una tubería de hierro. Ventanus alcanza a uno de los portadores de la palabra mientras éste se encuentra ocupado desmembrando a un cabo del ejército. Ventanus golpea al traidor en la barbilla del casco con las alas extendidas del estandarte. El impacto lo empuja hacia atrás, y el capitán le dispara a quemarropa en el torso con el bólter. El disparo atraviesa al portador de la palabra y su retrorreactor hasta salir convertido en una violenta explosión de llamas y chispas.

El marine de asalto cae, pero agarra el estandarte mientras lo hace y se lo arranca de las manos a Ventanus. El capitán no tiene tiempo de recuperarlo. Sin dejar de disparar con la mano derecha, desenvaina su espada de energía con la izquierda.

Greavus se enfrenta al segundo de los guerreros de asalto blandiendo su puño de combate, que se estrella contra la aullante espada sierra del portador de la palabra. La hoja desprende gases de escape mezclados con sangre y tejidos de sus recientes matanzas. El guantelete modificado, chisporroteando por la energía que contiene, rompe la empuñadura y los activadores de agarre de la espada sierra dejándola inservible.

El marine traidor tira la espada rota y abre fuego con su pistola bólter. El proyectil explota contra un lado del casco de Greavus, arrojándolo contra el muro de la puerta de entrada. El marine da un paso hacia adelante para descargar un segundo disparo sobre él.

El bólter de Ventanus ruge, y el portador de la palabra recibe un disparo en la garganta y otro en el pecho. Los dos impactos lo hacen tambalear y caer hacia atrás, desprendiendo una nube de astillas de su armadura, como trocitos de hielo. La sangre brota de las roturas. El portador de la palabra se estampa contra el muro de la puerta mientras aspira burbujas de sangre a través de su protector bucal. Trata de levantar la pistola de nuevo.

El cargador de Ventanus está vacío. Se sujeta el bólter a la muslera y empuña la espada de energía con ambas manos. Acaba con el herido derribándolo con un brutal mandoble en zigzag. La parte superior del corte atraviesa de lado la placa facial, el tajo de bajada vuelve a través del abdomen y parte limpiamente la columna vertebral. Agarrándose la cintura casi dividida en dos, el portador de la palabra se dobla sobre sí mismo.

Ventanus se da la vuelta a tiempo de enfrentarse al tercero. El marine de asalto se precipita sobre él. Ventanus se da cuenta de que el portador de la palabra lleva grabadas en su protector de hombros unas figuras sombrías, y una sucesión de galimatías a lo largo de sus placas corporales. Es la heráldica de los locos.

Ventanus bloquea el golpe de la espada sierra con su propia espada. Saltan más chispas. La espada sierra, un artefacto monstruoso de dos manos, resuena mientras muerde el borde electrificado de la espada de energía. Se separan. Ventanus esquiva el siguiente golpe, bloquea otro, y luego lleva su espada, con la punta por delante, limpiamente a través del vientre de su adversario. La estocada no alcanza la espina dorsal, pero el extremo de la hoja emerge a través de la chapa superior de la cadera izquierda del portador de la palabra.

Ventanus intenta sacar la hoja, pero está atascada. Y su enemigo no está muerto. Se lanza de nuevo contra Ventanus, y el capitán se ve forzado a esquivar un tajo de la espada sierra dirigido hacia su cara. Tiene que soltar la espada y dejarla clavada en el abdomen del guerrero.

El portador de la palabra se abalanza sobre él, decidido a terminar el combate. Empuña la enorme espada de cadenas con las dos manos, dando golpes a derecha e izquierda en un intento de alcanzar al ahora desarmado ultramarine. Un guerrero skitarii salta a la defensa de Ventanus, pero el portador de la palabra lo parte por la mitad formando una arremolinada neblina roja.

Con las manos abiertas, Ventanus se lanza sobre él, luchando cuerpo a cuerpo en el suelo mientras su espada sierra continúa desgarrando al soldado del Mechanicum.

Sujeta el brazo derecho del portador de la palabra para que esa bestia no pueda asestarle un golpe, Ventanus propina un puñetazo tras a otro en la cabeza a su enemigo inmovilizado. Después de tres golpes, el casco se tuerce ligeramente. Un cuarto golpe rompe parte de la gorguera. Un quinto agrieta la lente de uno de los visores.

El portador de la palabra aúlla y se quita a Ventanus de encima. El capitán se deja apartar.

Ha conseguido agarrar la empuñadura de su espada de energía.

Se la arranca al portador de la palabra. De lado.

Greavus, con la cabeza chorreando sangre, aún no está acabado. Se ha puesto de nuevo en pie y lanzado a un lado su destrozado y machacado casco. Ha recuperado su bólter y dispara más allá de Ventanus. El cuarto de los asaltantes se está abriendo camino a través de los soldados del ejército y de los skitarii.

Arook y el mayor de los guerreros pesados de los skitarii se han puesto de nuevo a cubierto. Abren fuego con sus cañones de plasma y cortan en dos al traidor. Ventanus oye a Greavus gritando órdenes tácticas para reunirse en la cabeza del puente y hacer retroceder a la fuerza asaltante. Están resistiendo, pero la línea está a punto de romperse. Cientos de adoradores y de portadores de la palabra están en el puente, y algunos de ellos incluso están subiendo por las pendientes de la zanja. Los defensores de los muros no pueden conseguir un ángulo de tiro lo suficientemente inclinado.

Selaton llega con algunas escuadras de Ultramarines más. Avanza hacia el puente para apoyar a Greavus. Ventanus recarga su bólter y se coloca en la línea.

La potencia de luego que está siendo dirigida ahora hacia la puerta del palacio y la fachada es inmensa. Los hombres caen derribados bajo la lluvia de disparos. Incluso están siendo alcanzados y muertos por la metralla de piedra que levantan los disparos que golpean el muro.

—¡Tengo una señal! —le grita Arook a Ventanus por encima del estruendo—. ¡Es una señal nueva!

—¡Retransmítela!

—«Fuerza entrante de la XIII Legión solicitando datos de posición».

—¡Compruébalo! —ordena Ventanus—. ¡Pídeles el número del eldar pintado!

Arook envía el mensaje.

—Respuesta: «el número es doce». El mensaje continúa: «como diría otro cualquiera».

Mira a Ventanus. Las gotas de sangre de docenas de cuerpos gotean por su

armadura dorada. Su ojo defectuoso de color rojo se enciende y se apaga.

—¿Capitán? —inquiere—. ¿La respuesta?

—La respuesta correcta es trece —dice Ventanus. Inspira profundamente—. Indícales las coordenadas y diles que no tenemos mucho tiempo.

[MARCA: 9. 44. 12]

El demonio tiene pico. Tiene pico y plumas, y cientos de extremidades vestigiales que acaban en pezuñas. Pero su cuerpo, sus treinta toneladas, es el de una serpiente, de una enorme y rechoncha constrictor. Un marine espacial podría rodearla con sus brazos y no lograría abarcar todo el perímetro de su circunferencia.

Emerge de entre las sombras de la bóveda de al lado de la sala de preparación, deslizando su enorme y contoneante cuerpo a través de una escotilla de cubierta que lleva hasta un compartimento del almacén. Thiel se da cuenta de cómo ha sido fabricada la alfombra de víctimas trituradas.

El enorme pico lanza un gruñido. Thiel ve que los cuerpos secundarios de la serpiente, docenas de ellos, forman como una barba, unos volantes debajo de la barbilla del pico. Se retuercen como tentáculos, como seudópodos. El demonio es un centenar de gigantescas serpientes fundidas en una abominación titánica que comparten una cabeza picuda.

Bormarus dispara una ráfaga de disparos con su bólter pesado, y Zabo lanza un chorro de llamas ardientes. El demonio-serpiente retrocede, y luego arremete con su abarrotada cabeza. El pico atrapa a un soldado de la escuadra, un hermano de batalla llamado Domnis, y lo atraviesa desde la ingle hasta el hombro izquierdo.

Empion avanza, inquebrantable, dándole vueltas a su martillo de trueno para ganar impulso. El demonio-serpiente lo golpea, y él lo detiene, retorciéndole el pico con un tremendo mandoble. El impacto sacude la sala y provoca un estallido de sobrepresión.

El pico está agrietado. Chorrea icor. Thiel corre en apoyo del señor de capítulo, y cuando el demonio-serpiente golpea de nuevo es recibido por el martillo y la espada larga electromagnética.

El martillo impacta sobre el puente del enorme pico y destroza una quebradiza cuenca del ojo de ave. Al mismo tiempo, Thiel lleva el filo de la cuchilla de su espada larga hasta el enorme vientre y la garganta bajo la barba de colas secundarias. La espada desgarra las escamadas, y corta la carne de color rosa brillante y el hueso transparente. Unos sacos rosados internos, rodeados de grasa blanca, explotan y el intestino se rompe.

El demonio-serpiente se levanta con el pico abierto. Sus cuerpos secundarios de serpiente y las pezuñas vestigiales se sacuden y agitan furiosamente. Parcialmente digeridos, partes desmembradas de seres humanos y de marines espaciales salen

despedidos desde la profunda herida que Thiel ha causado. Los trozos de cuerpo salen arrastrados por una abundante corriente de fluido gástrico.

Los ultramarines oyen un retumbo atronador y descomunal. Es el enorme extremo final de la cola del demonio, todavía enrollado en la sección inferior, que golpea con doloroso frenesí contra las paredes metálicas del compartimento.

El demonio se desliza hacia atrás a través de la escotilla para escapar de sus torturadores.

—¡La escotilla! ¡Cerrad la escotilla! —grita Zabo. En su mano tiene una cadena cerrada con diez granadas de fragmentación. Mientras Empion golpea el mando de la escotilla, Zabo arma una granada y lanza la cadena completa en la escotilla de la cubierta.

La escotilla está casi cerrada cuando las granadas estallan. La explosión atasca la escotilla unos cuantos centímetros antes de que estuviera completamente cerrada, y la estrecha rendija concentra la onda expansiva en un apretado géiser de llamas y escombros que se eleva y quema todo el techo de la habitación.

El estruendo cesa.

Empion mira a Thiel.

—En cada puerta, un nuevo horror —le dice.

—Y cada momento es un momento perdido —le contesta Thiel.

No es la última vez que repetirán estas frases.

No es el último compartimento del buque insignia por el que tendrán que abrirse paso.



SIETE

[MARCA: 10.00.01]

Los Portadores de la Palabra lanzan una tercera oleada de marines de asalto contra el palacio.

Ventanus, Selaton y Greavus han mantenido juntas las fuerzas de defensa y custodiado la puerta y el puente, aunque el puente está convertido en escombros que no son reflejo de su antigua majestuosidad. La segunda oleada casi había conseguido empujarlos fuera de la puerta del patio interior de no haber sido por el feroz fuego de respuesta de los skitarii de Arook.

Ventanus sabe que la tercera ofensiva será la fase decisiva. Lo ve venir: una formación de tropas de asalto precipitándose hacia la puerta, tan ferozmente disputada, otra virando al sur para golpear el muro en torno al perímetro. Con la intención de irrumpir en las posiciones de la artillería de Sparzi.

Remus Ventanus está decidido a soportar todo lo que deba soportar pero sabe que esa resistencia podría desmoronarse con el tiempo. Es una inevitable fatalidad. Es una cuestión de números. Es una práctica sólida.

Se aferra a una esperanza. Se aferra a ese mensaje transmitido en voz baja por su propia compañía. «No permitáis que sea una mentira o un truco», piensa. Ya ha tenido suficientes trucos por hoy. Si no es una mentira, dejadlos que sean lo suficientemente rápidos. Dejadlos que sean veloces. Dejadlos que lleguen hasta aquí mientras estar aquí aún importe.

Sabe que la ofensiva es inminente. Hay signos que lo delatan. La hermandad de los adoradores merodea una vez más por la puerta y el foso. Los cánticos se hacen tan fuertes que Ventanus se imagina su pulso, su aliento masivo, que arrastrará la niebla fétida. El enemigo golpea los muros con más misiles, morteros y con artillería media. Los proyectiles abren agujeros en los antiguos muros o caen en el interior de los jardines y los recintos, dispersando los pelotones y las posiciones de reserva. Selaton informa haber oído ruido de cadenas en la niebla, lo que sugiere que el bombardeo procede de tanques enemigos o de armas autopropulsadas. Ventanus no oye nada: su oído está embotado por el penetrante estruendo del intenso combate en el que se ha visto atrapado.

Los marines de asalto gritan. Sus retrorreactores generan ásperas y brillantes horquillas de llama azul. La hermandad carga contra las barricadas del puente. Un trozo de la parte superior de la puerta explota y cae en una avalancha de polvo y

piedras. Los defensores se preparan.

Greavus lanza maldiciones, la sangre le moja el pelo, ya rojo de por sí.

Un Baneblade, un mastodonte de color carmesí, emerge de entre la niebla en el otro extremo del terraplén y se sitúa entre el puente y el muro oeste. Los guerreros de la hermandad pululan alrededor del enorme tanque.

El tanque superpesado apunta con su arma de asedio primaria. El cañón Demoledor chirría al alinearse. Sus faldones y el blindaje lateral están pintados con dibujos de estrellas de ocho puntas y lo que parece ser una considerable cantidad de escritura garabateada.

Un Baneblade.

Ventanus sabe que la balanza se ha inclinado finalmente y firmemente a favor de los Portadores de la Palabra. El combate cuerpo a cuerpo ya ha comenzado. No hay tiempo para pensar en el tanque.

Está demasiado ocupado luchando contra un par de marines de asalto.

Uno de ellos lo ha herido en un costado. El otro lo ataca con un hacha de energía. Los confines de la puerta impiden que el arma del atacante se mueva con libertad, pero el portador de la palabra ya ha acabado con dos soldados del ejército y un skitarii.

Selaton cubre la retaguardia de su capitán, gira la espada de energía hacia un lado con un maltrecho escudo de combate cuya decorada superficie ha sido borrada con un millón de muescas y arañazos. Ventanus y Selaton luchan espalda contra espalda. Ventanus enfrenta su espada de energía contra la maza cinética de su oponente. Selaton blande una espada sierra a el portador del hacha.

Al mismo tiempo, Ventanus no le quita ojo al tanque.

Selaton recibe un golpe. El hacha de energía traspasa el escudo y le corta la hombrera. No alcanza la carne de debajo, pero el daño es grave y dificulta la articulación de su brazo.

Selaton intenta compensarlo, pero pierde el equilibrio. Tropieza lateralmente, desplazado por el impulso de la desgarradora hacha.

Por lo tanto, su guardia es débil cuando sufre el segundo golpe en el pecho.

La herida es terrible. La fuerza del golpe derriba a Selaton, y le parece como si tuviera toda la hoja del hacha enterrada en el pecho. En realidad, su armadura ha absorbido la parte letal del golpe, pero tiene un corte en la carne, y hasta que la biología sobrehumana de Selaton actúe para detenerlo, sangra abundantemente.

Ventanus está demasiado ocupado como para proteger a su sargento caído. El marine de asalto, con el hacha de energía en sus manos, se acerca para asestarle el golpe final.

Greavus lo golpea en un lado de la cabeza con su puño de combate, lo que aplasta el casco como una lámina de papel de aluminio.

Greavus ayuda a levantarse a Selaton. Durante un momento tratan de sacar el hacha de la armadura de Selaton.

Ventanus acaba con su oponente. La ira dirige su mano. Atraviesa con la espada el casco del portador de la palabra y le corta una tercera parte del lado derecho. Algo que parece la sección transversal de una anatomía scholam es visible mientras cae hacia un lado.

Ventanus siente el calor hirviendo en su interior como la fiebre. Desde que comenzaron los combates ha sufrido unas dieciocho heridas leves incluyendo un disparo de rayo láser que le atravesó la carne del muslo derecho, un hueso del antebrazo, y el dedo meñique triturado. Lo demás son golpes, cicatrices y graves contusiones.

Su metabolismo está redoblando los esfuerzos, tratando de compensar, tratando de combatir o retrasar el dolor, tratando de mantener el máximo rendimiento, tratando de acelerar la recuperación y la reparación. El déficit de energía ha elevado varios grados la temperatura de su cuerpo. Está quemando rápidamente las reservas de grasa de su organismo. Sabe que pronto necesitará hidrofitos y amortiguadores de dolor si pretende mantener su ventaja en el campo de batalla.

Mira al tanque de nuevo. ¿Por qué no ha disparado? ¿Por qué…?

El Baneblade acelera bruscamente su planta de motores de gran potencia, expulsa chorros de gases negros en el aire, y comienza un retroceso rápido. Ventanus oye las grandes cadenas chirriando. Su enorme casco se sacude de un extremo a otro, y su torreta principal comienza a girar hacia la izquierda. El cañón de batalla se eleva.

La horda de guerreros de la hermandad que tiene a su alrededor tiene que dispersarse frenéticamente para evitar ser aplastada por su precipitado movimiento.

¿Qué está haciendo? ¿Está dando la vuelta? ¿Está dando la vuelta?

Hay algo en la grasienta niebla. Algo al noroeste.

El Baneblade de los Portadores de la Palabra dispara su cañón de batalla. La onda expansiva del disparo es enorme, y la presión levanta nubes de polvo del suelo por todo su alrededor. El proyectil se desvanece en la niebla, creando una onda en espiral

que se disuelve lentamente. Ventanus no oye el impacto.

Pero sí la respuesta.

Se produce un aullido oscilante de energía y presión acompañado de un microimpulso electromagnético. Un grueso rayo de energía cegadora atraviesa la niebla y golpea al Baneblade. El impacto sacude al tanque, sus trescientas toneladas. Lo zarandea como si fuese un juguete de latón. Lo balancea durante un segundo y lo hace derrapar hacia los lados. Docenas de guerreros de la hermandad perecen bajo su masa, desplazada con violencia.

El haz de energía golpea con un impacto terrible. Unos grandes trozos de blindaje salen girando por el aire. La mitad de la estructura de la torreta se quema. El humo comienza a subir, y luego surge fuera de sección dañada. El Baneblade se estremece. Ventanus oye cómo intenta reiniciar su unidad de impulso principal, detenida por el duro golpe. Puede oír la planta multicombustible dando toses y asfixiándose.

Un segundo haz de energía, tan brillante como el primero, aparece entre la niebla y no acierta en el tanque por unos pocos metros. Golpea el suelo y excava una enorme zanja de ardiente roca fundida, además de abrasar a dos docenas de miembros de una hermandad y a cuatro portadores de la palabra. Otros adoradores atrapados en la zona de objetivo inmediato aúllan cuando la ola de calor secundaria enciende sus túnicas y hace estallar su munición.

El tercer haz de energía, que llega justo un momento después del segundo, acaba con el Baneblade. Golpea en el casco, bajo el cañón de la torreta, y el tanque salta en pedazos y estalla. Durante una milésima de segundo se parece a una de esas imitaciones de vehículos de madera y lona que utiliza el ejército en los ejercicios de entrenamiento básicos. Se parece a un falso tanque que el viento ha levantado el borde de la lona cubierta y lo hincha, separándolo del bastidor, elevándolo, deformando el contorno pintado y los bordes.

Entonces se produce la explosión interna, repentina y brillante, ardiente y enorme, y la silueta retorcida del carro de combate desaparece, atomizada.

Dos tanques Shadowsword aparecen entre la niebla, que envuelve sus cascos de color azul cobalto.

Azul cobalto. Azul cobalto, con el blanco y dorado de la heráldica de los Ultramarines.

Land Raiders y Rhinos se traquetean detrás de ellos, los sigue un trío de Whirlwinds y una línea de combate de Ultramarines de cuarenta cuerpos de ancho.

Abren fuego mientras avanzan sobre las posiciones del norte de los Portadores de la Palabra, atravesando el humeante cráter funerario del Baneblade. Dos o tres motos y aerodeslizadores marchan tras los enormes carros de combate, casi saltando sobre el suelo revuelto.

Las formaciones de la hermandad apostadas en la viga del puente son atacadas desde un nuevo ángulo. Cientos de adoradores son abatidos en sus posiciones. Algunos saltan a la zanja repleta de cadáveres para evitar el fuego abrasador de los Land Raiders. Los Shadowswords continúan disparando hacia el interior de la niebla, a los objetivos más valiosos de los Portadores de la Palabra ocultos de la vista del palacio por la niebla. Sus armas principales expulsan columnas de energía. Los objetos explotan bajo el manto de niebla. Las llamas se elevan en el aire por encima de la cubierta. El olor del aire cambia, como cambia del verano al invierno. Nuevas energías, nuevas máquinas, nuevas interacciones químicas.

La batalla a gran escala se ha desatado. Por primera vez desde que comenzara el ataque al palacio, la horda de los Portadores de la Palabra se ve obligada a tomar una actitud defensiva, atacados con violencia por un enemigo inesperado y móvil.

Los guerreros de los adoradores se desmoralizan. Sus cánticos se detienen. Tras la primera línea de Ultramarines hay una segunda, y una tercera. Sus armaduras doradas y azules se ven un poco tenues por las condiciones atmosféricas, pero continúan brillando. La salvación nunca fue tan espléndida. La muerte nunca fue tan noble.

Los adoradores comienzan a huir. Corren hacia el sur, o escapan entre la niebla. Aquellos que intentan seguir la línea del terraplén, abriéndose paso, luchando, atraen los disparos desde el muro. Las tropas de Sparzi y los skitarii de Arook se lanzan contra ellos con todas sus armas. Algunos se dan la vuelta, y luego vuelven a huir de nuevo, rodeados y acosados por unos disparos que los acribillan y acaban con ellos. Los cuerpos se deslizan y caen al interior de la tumba mortal de la zanja.

Ventanus ordena al coronel suspender el ataque de la artillería. Quiere asegurarse de que el contraataque dispone de una ruta sin obstáculos contra la formación enemiga.

—El capitán Sydance —dice Selaton, señalando a un estandarte.

—La Cuarta Compañía —responde Ventanus.

Se sorprende del grado de emoción que siente. No se trata únicamente de alivio por el peligro físico. Es el orgullo de grupo. Su compañía. Su compañía. Es una combinación heterogénea, en verdad. Sydance ha compuesto sus líneas de combate

con hombres procedentes de varias compañías de la XIII Legión. Todos ellos estaban reunidos en Erud. Ha fortalecido las brechas y recuperado las pérdidas de la estructura de la 4.ª Compañía con refuerzos de otras unidades rotas. Uno de los Shadowswords es un vehículo de la 8.ª Compañía, dos de los Land Raiders son de la 3.ª. Ventanus observa los colores de batalla del capitán Lorchas, el segundo oficial de la 9.ª Compañía.

Los defensores del palacio observan todo lo que resulta visible. La mayoría del combate se pierde de nuevo en la niebla. Los duelos de largo alcance de los vehículos de combate atraviesan la turbia oscuridad. Más cerca, los Ultramarines finalmente acaban con la última resistencia de los adoradores y entablan un cruel combate cuerpo a cuerpo con los guerreros de la XVII Legión.

Ventanus tiene que admitir que los Portadores de la Palabra no se desmoralizan igual que sus seguidores. Disponen de un número considerable de guerreros, dos o tres de compañías de refuerzo, según estimaciones de Ventanus, e incluso atrapados fuera de posición y por sorpresa, han conseguido atrincherarse. Por la ferocidad del asalto de Sydance, la 4.ª Compañía y sus elementos de refuerzos ya han visto demasiado por hoy como para pensar en dar cuartel. Ventanus se pregunta, teme, qué habrán visto y padecido en el punto de reunión de Erud como parte principal del estallido de traición. ¿Acaso los Portadores de la Palabra acampados junto a las zonas de los Ultramarines sencillamente los traicionaron sin más? ¿Simplemente sacaron sus armas y las empuñaron sin previo aviso ni advertencia?

Está seguro de que fue así. Ventanus está seguro de que los Portadores de la Palabra no tenían más objetivo que el completo exterminio de la XIII Legión.

No se acaba con tanta facilidad con la legión de los Ultramarines.

Los bárbaros de Lorgar no se habrían arriesgado a mantener una lucha limpia.

Habrían utilizado cualquier ventaja que pudieran ofrecer la sorpresa, el engaño y la trampa. Hubieran querido bombardear y matar a su enemigo, acabar con él incluso antes de que se dieran cuenta de quién era un enemigo.

No funcionó. No funcionó. La XIII Legión está seriamente dañada. Las últimas diez horas en Calth incluso podrían haber herido de muerte a la legión hasta el punto de que quizá nunca pueda recuperarse completamente, y, como consecuencia, siempre sería una fuerza más débil y pequeña.

Pero los Portadores de la Palabra no consiguieron llevar a cabo el exterminio limpio que pretendían. Lo intentaron, pero subestimaron el esfuerzo exigido. Lo que

consiguieron fue un maldito caos, y dejaron a un enemigo herido que aún podía moverse y luchar; un herido y destrozado enemigo alimentado por el dolor, el odio, la venganza y el fuerte impacto de la indignación moral.

Asegúrate siempre de que tu enemigo está muerto.

Si debes luchar contra un ultramarine, reza porque consigas matarlo. Si lo dejas con vida, entonces estás muerto.

Estás muerto, Lorgar. Estás muerto. Estás muerto.

—¿Ha dicho algo? —le pregunta Arook a Ventanus.

Ventanus se pregunta si lo hizo.

—No —le contesta.

Se desabrocha el casco, se lo quita, y limpia una mancha de sangre de la abollada visera. La mayor parte de la pintura de color azul cobalto esta rayada o desconchada. Arook Serotid, igualmente, está cubierto de golpes y rasguños, su armadura adornada de oro está abollada y manchada de sangre y aceite.

Alrededor de ellos, heridos, agotados y sucios, los hombres se reúnen para contemplar la brutal batalla al otro extremo del terraplén. Ejército, Ultramarines y skitarii permanecen unidos por igual, con las armas bajadas. Aún quedan restos humeantes bajo el destrozado arco de la puerta. Del muro caen trozos de piedra, algunos de ellos desprendidos por el movimiento de tierra provocado por el asalto de los vehículos blindados. El escaso personal sanitario que se encuentra entre las fuerzas de Ventanus aprovecha el alto el fuego para subir y atender a los heridos y moribundos. Prácticamente, todos de los defensores del palacio han sufrido una lesión de algún tipo. No hay suficientes vendajes y medicinas para todos.

—¿Por qué la contraseña? —pregunta Arook.

—¿Qué?

—El número de eldars pintados.

—La guerra contra el mundo astronave de Jielthwa —le contesta Ventanus tranquilamente—. Hace ocho años. Sydance llevó a cabo el asalto principal. Un privilegio. Durante la carga, se vio brevemente apartado y realizó una hazaña personal, acabando con una docena de guerreros eldars. Se trató de un logro extraordinario. Fue condecorado por ello. Llegué para ayudarlo justo cuando el combate estaba acabando y él estaba rematando a su último oponente.

Ventanus mira al señor de los skitarii.

—El primarca lo condecoró por las doce muertes en una lucha feroz. Doce de los

eldars pintados. Pero había trece eldars muertos en el suelo del pasillo cuando le alcancé. Llegué disparando, ansioso por protegerlo. Es muy probable que mis disparos, perdidos entre el humo, acabaran con el decimotercero. De modo que esto se ha convertido en una especie de broma entre nosotros. Es famoso por haber matado a doce y fue condecorado por ello. Yo maté a uno. Pero ése podría haber sido crucial. Podría haber sido el que, al final, acabara con él. Sydance podría haber muerto a manos del decimotercero y no vivir para celebrar su gloria y sus proezas. Así que, ¿cuál fue más importante, su eldar número doce o el mío?

Arook lo mira fijamente.

—¿Ése es el tipo de cosas sobre las que bromeáis? —le pregunta—. ¿A esto es a lo que llamáis humor entre los de tu clase?

—Creí que lo podrías entender —dice Ventanus, asintiendo con la cabeza—. La mayoría de los seres humanos no lo harían.

Arook encoge sus enormes hombros.

—Supongo que sí. Nosotros los skitarii compartimos esos mismos desafíos y rivalidades. Simplemente lo hacemos en el sistema binario y lo guardamos para nosotros mismos.

La fuerza de la batalla entre blindados ha llegado a ser tan intensa que el campo de niebla al oeste del palacio se agita y revuelve como un mar en plena tempestad. Feroces rayos de luz arden en la oscuridad. Un transporte de tropas, levantado del suelo por una tremenda explosión, aparece de entre la niebla como un cetáceo irritado. Escombros y fragmentos cubren su armazón en llamas mientras se sumerge de nuevo en el mar de vapor.

Más cerca, en los límites de la niebla, los Ultramarines están enfrascados en una lucha cuerpo a cuerpo con los Portadores de la Palabra. Los leales azules contra los traidores rojos. Una lucha sin cuartel.

Ventanus recarga su bólter, comprueba su espada, y recoge el estandarte. El asta está cubierta de sangre y marcada con huellas de manos ensangrentadas.

—Me voy a reincorporar a la lucha —le dice a Selaton—. Asegurad el palacio.

Oye un zumbido bajo su oído izquierdo y responde instintivamente antes de darse cuenta de lo que es.

—¿Ventanus? Aquí Sullus.

—¿Sullus?

—Estoy en el subsótano del palacio, Remus. Lo consiguió. La servidora lo hizo. El

transmisor está activado. Repito, el transmisor está activado y en funcionamiento.

Ventanus asiente. Se vuelve hacia Selaton y los demás oficiales.

—Cambio de planes —dice—. Voy a regresar al edificio del palacio, Mantened la línea, y hacedme saber en qué momento cambia la naturaleza de la lucha ahí fuera.

Se da la vuelta y comienza a alejarse a través de los jardines llenos de cráteres, hacia la maltrecha fachada del palacio de verano.

Un humo de color azul envuelve el aire, y se percibe un hedor procedente de los emplazamientos de artillería. Tiene esperanzas. Por primera vez desde que comenzara el día, Ventanus alberga una esperanza digna y apropiada en su corazón.

[MARCA: 10. 40. 21]

Ventanus se adentra en el subsótano. Puede sentir la suave calidez de las máquinas funcionando. Los magos del Mechanicum merodean por los alrededores, observando, vigilando. Unos cuantos trabajan en los integradores de circuitos, los ajustes finales.

Tawren está en la sala del generador, conectada al traqueteante motor de datos por un enlace umbilical. Parece tranquila.

Lo mira mientras se aproxima, pero está muy ocupada reconfigurando la estructura de transmisión de datos de su cabeza para hablar.

Sullus mira a Ventanus.

—La 4.ª Compañía acaba de salvarnos —le dice Ventanus.

—Como ella dijo —le contesta Sullus, señalando con un gesto de la cabeza hacia la servidora—. Está construyendo una visión táctica. No comprendo los detalles, pero deduzco que está recogiendo y seleccionando datos estratégicos de cualquier sistema y fuente de información con la que pueda enlazar.

—¿Por todo el planeta? ¿Orbital? —pregunta Ventanus.

—Aún no, capitán —dice Cyramica, la ayudante de la servidora—. Por ahora es sólo a nivel local, continental. Como estaba inactivo y aislado, el motor de datos no resultó infectado con el peligroso código corrupto. La servidora está extendiendo su alcance poco a poco, manteniendo cordones de códigos de protección para no contaminarse a sí misma con transferencias de datos infectadas. Además, existe la duda de si este motor será lo suficientemente potente como para coordinar una noosfera completa y global.

Ventanus asiente. Aprecia la forma que tiene el Mechanicum de no suavizar nunca las noticias.

—¿Y qué hay de tomar el control de la red de armas del planeta? —pregunta Sullus.

—No —replica Cyramica con brusquedad—. La red activa está bajo control enemigo y está infectada con su invasivo código corrupto. Todo lo que la servidora puede hacer es reunir datos de modo pasivo. El motor no es lo suficientemente potente para arrebatar el control de la red de los motores de datos controlados por el enemigo, e incluso si lo fuera, tal proceso requeriría funciones de conexión activas, que permitirían al código corrupto una ruta viable de infección cruzada. Como ha quedado demostrado hoy, no tenemos un cordón con código de protección o código

asesino lo suficientemente potente como para eliminar y limpiar el código corrupto.

—¿Así que Tawren se ha visto obligada a permanecer pasiva? —pregunta Ventanus.

—Para proteger la integridad de lo que tenemos aquí —le confirma Cyramica.

—Pero ¿puede reunir y clasificar datos tácticos para nosotros?

—Extensamente. Sus magi ya están organizando los primeros informes de datos.

Ventanus mira a Sullus.

—Ella nos puede preparar el material necesario para formular las teorías apropiadas. Luego podemos usar el transmisor para coordinar las prácticas.

—Cualquier represalia coordinada va a ser algo tan bienvenido como no te haces una idea —dice Sydance mientras entra en la estancia. Se saca el casco manchado de sangre y le sonríe a Ventanus—. Pensé que estabas muerto, Remus.

—Y yo esperaba que tú lo estuvieras —le contesta Ventanus.

—Espera todo lo que quieras —bromea Sydance.

Se abrazan con un estrépito de armaduras.

—Siempre hay un eldar número trece, Lyros —dice Ventanus.

—Doce, siempre sólo doce —le contesta Sydance.

Rompe el abrazo de oso y le sonríe a Sullus.

—Me alegra verte en pie, Teus —lo saluda.

—Marchamos por Macragge —le contesta Sullus seriamente.

—Marcha donde demonios quieras —replica Sydance—. Yo me marcho directamente a por la garganta de Lorgar, hoy mismo. He visto…

Titubea y frunce los labios en señal de desagrado.

—Los hombres están muertos y enterrados, hermanos —dice tranquilamente, sonriendo con tristeza—. Te ahorraré la lista por ahora, pero son demasiados. Amigos, guerreros… héroes. La lista de los caídos te haría llorar. Llorar. Los cabrones nos masacraron. Desprevenidos. Mientras dormíamos. El ataque por sorpresa es una honorable tradición de guerra, pero no por un supuesto amigo. Ah, estoy seguro de que viste muchos en tu camino desde el puerto, Remus.

—Sí.

—Voy a hacer un océano de sangre —dice Sydance—. Un océano. Empaparé el suelo con la sangre de esos cabrones. Los haré sangrar más allá de su factor de coagulación. Voy a clavar sus cabezas en estacas.

—Venganza, sí —lo secunda Sullus—. Tranquilo. De todos modos deberíamos

formular una teoría sólida.

—¡A la mierda las teorías! —gruñe Sydance—. Ésta es una de esas ocasiones en las que podemos dejar a un lado nuestro planteamiento habitual de la guerra como una ciencia. Esto es la guerra como un arte. Esto es la guerra como una emoción.

—Sí —asiente Sullus—. Pintémonos las caras y carguemos contra las armas enemigas. Sólo son cuatro veces más que nosotros, después de todo. Los pocos de nosotros que quedamos, moriremos, pero al menos habremos muerto expresando nuestra ira. Eso lo soluciona todo.

Sydance hace un sonido despectivo.

—Estoy con Sydance —dice Ventanus, pero alza un dedo de advertencia rápidamente, antes de que Sullus pueda oponerse—. Con una salvedad. Dadas nuestras bajas, dada la superioridad numérica y técnica de nuestro enemigo, creo que nuestro espíritu, nuestra ira, nuestra furiosa necesidad de venganza… pueden ser las únicas circunstancias que nos den una ventaja. Han cometido el error de dejarnos heridos en vez de matarnos. Somos aún más peligrosos. Usaremos ese dolor.

Mira a Sydance.

—Pero siempre hay un decimotercer eldar.

Sydance se ríe.

Sullus es incapaz de ocultar una pequeña sonrisa.

—Debemos cubrirnos la espalda —dice Ventanus—. Debemos canalizar nuestra rabia y templarla con estrategia. Debemos emplear todas las armas: furia, venganza, inteligencia. La rabia es nuestra práctica. La inteligencia nuestra teoría. Ninguna de las dos funciona por sí sola. Deshonraríamos a Guilliman si lo olvidáramos. Información es victoria.

Se vuelve hacia Cyramica.

—Por favor, informa a la servidora que quisiera comenzar con las transmisiones. Necesito la mejor señal cifrada que me pueda proporcionar, y cualquier modificador de fuentes que pueda conseguir. Todo lo que ella pueda hacer para ocultar nuestra posición.

Cyramica hace un gesto de asentimiento con la cabeza.

Rodeado por Sydance y Sullus, Ventanus entra en la sala de transmisiones. Levanta el micrófono.



OCHO

[MARCA: 11.06.41]

Hay más oscuridad sobre la superficie que bajo ella.

El aire libre es una niebla envenenada, y la densa oscuridad se mueve con fuerza en un viento que la empuja a través de las colinas de Ourosene.

El hermano Braellen no cree que sea un viento natural. Un patrón de clima natural. Durante una pausa del tiroteo, oyó al sargento Domitian especular que era un desplazamiento atmosférico: mayor presión y patrones aéreos arrojados al caos por el bombardeo orbital.

Ciertamente hay una línea de tormenta de fuego incandescente alrededor del borde del cielo austral.

La 6.ª Compañía, apoyada por el ejército y los rezagados de otras dos compañías de Ultramarines del punto de reunión de Ourosene, se ha retirado de las devastadas áreas de zonas de acampada y tomado posición defendiendo la torre de superficie de una de las arcologías del norte.

Braellen nunca ha visto el interior de las arcologías, pero sabe que existen enormes complejos subterráneos. Algunos de ellos son habitáculos. Éste lo es, al parecer. Hay cientos de miles de ciudadanos trabajadores allá abajo, y la 6.ª Compañía es lo único que puede evitar que el enemigo llegue hasta ellos.

La torre de la superficie es una pequeña fortaleza, una significativa estructura fortificada que encubre y defiende la entrada del sistema arcológico. Sus subniveles contienen los accesos a la principal arteria subterránea, a los pasillos y sistemas de transporte de cargas, e incluso a líneas de ferrocarril de levitación magnética que alimentan el enorme complejo subterráneo.

La torre es un buen lugar en el que tomar posición.

El enemigo ha estado llegando al paso durante todo el día. La hermandad de adoradores a la cabeza, luego los Portadores de la Palabra, y tras ellos las fuerzas blindadas. Los adoradores parecen enloquecidos, desenfrenados. Tocan los tambores y cantan necedades. Indiferentes a sus propias vidas, se precipitan sobre los muros y las puertas, donde son aniquilados. Algunos están preparados para detonarse a sí mismo contra los muros con la esperanza de derribarlos sobre ellos.

Braellen está intrigado por su comportamiento. Los adoradores parecen preparados y ansiosos. Es evidente por sus cánticos, sus tambores y el sacrificio sin sentido. Pero se trata de una mentalidad de grupo, de una histeria. Ha observado a los

Portadores de la Palabra en la retaguardia del vasto ejército incitándolos, haciéndolos avanzar por medio del dolor y las amenazas. Son asesinos esclavizados, su histerismo se ve reforzado por la cruel autoridad.

Tal vez les han prometido algún tipo de redención, una recompensa metafísica por sus sangrientos esfuerzos. Quizá tienen la esperanza de que si sobreviven a tan devoto servicio podrían ser liberados.

Tal vez saben que rechazar a la XVII Legión es una opción más desagradable todavía.

Una nueva ofensiva se acerca a la torre. El capitán Damocles ha ordenado que el ejército se encargue de rechazar los ataques. Los legionarios deben contenerse, y reservar sus mejores municiones para los objetivos de las Legiones Astartes.

El enlace con la arcología es fundamental. Se pueden obtener importantes reservas de municiones estándar del ejército en los silos de almacenamiento de la arcología para suministrárselas a los defensores humanos. Pero las reservas de las municiones específicas de la legión, incluyendo los obuses para sus vehículos de combate, están limitados a los suministros que lleven los propios hermanos de batalla, o recuperados del campamento del punto de reunión antes de que fuera abandonado.

Cada proyectil de bólter debe ser bien utilizado. Los rayos láser y las andanadas de armamento ligero se pueden disparar como granizadas contra las oleadas de los vocingleros hermanos del cuchillo.

Las armas de la legión se reservan para objetivos más importantes.

Esos objetivos se están aproximando. Aparte de los Portadores de la Palabra, quienes aún no han aparecido en un número relevante, hay signos de un importante avance de blindados atravesando masivamente la garganta del paso, tal vez hasta máquinas de guerra.

Braellen comprende y apoya la práctica de su comandante. Aunque sea tentador, los legionarios deben esperar hasta que sus habilidades sean las únicas con las que se pueda contar.

A quien no entiende es al enemigo.

¿Qué los ha transformado de tal manera? ¿Qué los ha alterado? Todos han oído las historias de Domitian sobre la vieja rivalidad y el antagonismo.

¿Y qué? Que alguien le muestre dos legiones que no compitan por la gloria y el honor. Un reproche no es más que eso: un reproche por un servicio y una ejecución pobres. ¡Y eso ocurrió hacía ya más de cuatro décadas!

¿Y ahora? ¿Están los Portadores de la Palabra y sus locos señores tan conmocionados que pueden conspirar durante cuarenta años y finalmente actuar con tal desproporcionada ignominia que la galaxia entera lance un grito de sorpresa?

Braellen sabe que el capitán Damocles está dolido por esto. Nunca lo había visto tan excitado y triste. Es la traición más que la pérdida de la vida. La traición lo ha dejado sin respiración y sacudido su creencia en la santidad de la Verdad Imperial.

Todo esto incluso antes de que se comience a considerar la transformación de los Portadores de la Palabra: sus colores cambiados y su heráldica transformada, su deseo expreso de decorar sus armaduras con símbolos y modificaciones esotéricas y francamente extrañas. Su disposición para asociarse con los fanáticos supersticiosos y paganos.

¿Han sido consumidos por un hechizo masivo de brujería?

¿O acaso algo más siniestro y más insidioso les inyectó su veneno en las venas y torció su mente en contra de sus propios parientes?

La siguiente ofensiva se acerca. Braellen los ve corriendo por las laderas, una arremolinada masa de túnicas negras y armas alzadas. Los hermanos del cuchillo, miles de ellos, salen en estampida sobre los muertos dejados por la última carga y corren como un río rebasando sus orillas hacia la puerta y los maltrechos muros.

El ejército, la 19.ª de Numinus, la 21.ª de Numinus, la 6.ª de Occidentales de Neride y el 2.º de Erud Ultima, abren fuego. Los rayos láser de los fusiles vuelan por todas partes, los cañones ligeros y las armas de apoyo atronan, los lanzagranadas chasquean con un sonido metálico, emplazamientos de cañones automáticos pesados redoblan sus esfuerzos y destrozan las líneas móviles.

Otra masacre. Las figuras negras están siendo acribilladas. Algunas de ellas explotan convertidas en bolas de fuego que salen disparadas cuando estallan y acaban con los hombres que se encuentran a su alrededor.

Braellen agarra con fuerza su bólter luchando contra la necesidad de disparar.

—¡Capitán! ¡Capitán!

El sargento Domitian se mueve por la parte posterior de la línea. Los hombres se vuelven cuando lo ven pasar.

Domitian llega a la altura del capitán Damocles.

—Mi señor. El maldito transmisor se acaba de poner en marcha —le informa.

[MARCA: 11.10.13]

—¿Qué es lo que has dicho? —le pregunta Anchise.

Están en los límites de la provincia de Sharud, desplazándose lo más rápidamente que pueden por delante del incendio que está consumiendo los bosques. Son los lastimosos restos de dos compañías, la 111.ª y la 112.ª.

Anchise ha tomado el mando ahora que el capitán de la compañía ha muerto. Está tratando de movilizar a algunos de los hombres, pero no hay tiempo para quedarse quieto. El acoso está justo allí, presionándolos constantemente: titanes, los titanes del Mechanicum traidor, además de las enormes columnas acorazadas.

Los Portadores de la Palabra se encuentran en el interior de los bosques en llamas, y cada kilómetro que avanzan supone mayores pérdidas.

Los cuernos de guerra, profundos, persistentes y tristes, resuenan a través de la oscuridad del bosque, conduciendo a los Ultramarines hacia su perdición.

—Detectamos un esporádico código de impulsos en el transmisor, mi señor —dice Cantis, quien llevaba el único comunicador que consiguieron rescatar de Barrtor.

—¿Lo captamos por los microcomunicadores de los cascos? —le pregunta Anchise.

—Es demasiado débil —se lamenta Cantis—. Es necesario que nos detengamos y levantemos un mástil portátil para establecer la conexión.

Anchise no tiene que decirle por qué no puede hacerlo. Tres o cuatro proyectiles explosivos de masa reactiva cruzan la cubierta del bosque sobre ellos como aves de caza volando en busca de libertad, y luego golpean un quaren maduro. Las astillas del tronco caen envueltas en una lluvia de fuego, y las ramas de la copa del árbol se precipitan a través del dosel del bosque envueltas en una tormenta de chispas.

—¡Moveos! ¡Moveos! —grita Anchise—. ¡Maldita sea, están cerca!

Le llega el zumbido y el traqueteo de las cadenas. Es un puñetero Whirlwind, o tal vez uno de los cazacarros Sabre.

Simplemente no hay ninguna tregua. Los van a perseguir hasta que el último de ellos esté muerto.

Dos portadores de la palabra entran corriendo en el claro. Los árboles son siluetas negras recortadas por la luz de los feroces incendios que se han declarado cerca de ellos. Anchise nota el olor a madera quemada, la maleza ardiendo, las chispas, el hedor de los explosivos tras estallar.

La primera bestia de la XVII Legión comienza a disparar su bólter de asalto, y acaba con el hermano Ferthun de un disparo en la parte baja de la espalda que le revienta la columna vertebral y las caderas. El otro levanta un cañón láser. Apoya los pies con fuerza y abre fuego aplastando los árboles y los marines espaciales en retirada con brillantes rayos de energía láser.

Anchise decide enfrentarse con su muerte. Avanza hacia ellos disparando el bólter con una mano y la maza cinética empuñada en la otra. La maza había pertenecido a su capitán, Phrastorex. El capitán ni siquiera tuvo la oportunidad de sacarla de su funda aquella mañana.

Los disparos de Anchise estallan en la cara del portador de la palabra que lleva el cañón. La visera del casco del hombre explota y sale despedido hacia atrás con fuerza. El otro roza a Anchise en el hombro y logra un disparo limpio en la rodilla izquierda. La detonación del proyectil explosivo arroja a Anchise contra el suelo arcilloso. Rodando, blande la maza y le rompe ambas piernas al portador de la palabra. El guerrero se desploma. Anchise finaliza el trabajo con otro golpe de la maza.

Tiene una pierna rota. Puede sentir el hueso tratando de repararse, pero el daño puede ser demasiado grande.

Mira a su alrededor a tiempo para darse cuenta de que el otro portador de la palabra aún no está muerto.

Se está levantando. Los disparos de Anchise le han destrozado el casco, la gorguera y la parte superior de la placa pectoral. La cabeza y la cara del portador de la palabra están expuestas a la vista.

Quizá se trate de heridas: quemaduras, contusiones, inflamación. El guerrero, por supuesto, acaba de sufrir daños importantes debidos a un disparo de bólter. Pero a Anchise el horror no le parece que sea debido a eso. La carne está hinchada, como la inflamación necrosada de una picadura venenosa. Tiene la boca desencajada, pero parece como si hubiera crecido de esa forma, sin haber sido brutalmente configurada por ondas de choque cinéticas. La sangre brota desde un lado de la cara y el cuello del portador de la palabra. Tiene escamas de color amarillo en la frente que extrañamente se parecen a unos cuernos incipientes.

Se lanza contra Anchise empuñando una daga de combate en la mano derecha. La daga parece hecha de obsidiana o de roca pulida de color negro. Lleva una fina cadena enrollada en la empuñadura. ¿Será alguna especie de trofeo?

Anchise se deja llevar automáticamente por la práctica, enfrentándose a su

enemigo con tácticas básicas de combate cuerpo a cuerpo para detener el arma con la espada. Se yergue un poco para enfrentarse con el portador de la palabra, y gira la palma de la mano izquierda para detener el cuchillo y mantener alejada la muñeca derecha y el antebrazo. Al mismo tiempo, embiste con el brazo derecho contra la cara y el pecho de su enemigo.

Sobrehumano contra sobrehumano. Se trata de masa, de velocidad y de potencia, la aplicación de la fuerza de aceleración y del menor tiempo de reacción. El duro golpe de Anchise le destroza la mejilla al portador de la palabra, y su bloqueo enfila el cuchillo hacia un lado. Pero el portador de la palabra es fuerte, y lo impulsa una furia asesina. Le da la vuelta al cuchillo para herir a Anchise en el costado o en el brazo izquierdos. El sargento convierte el bloqueo de su brazo derecho en un puñetazo directo, y golpea con el guantelete de acero la garganta de su enemigo, que ha quedado expuesta gracias a la gorguera destruida. El impacto destroza algo en el interior de la garganta del portador de la palabra. Sus ojos sobresalen por un segundo, y la sangre le brota de la boca y de las fosas nasales. Intenta asestarle otra puñalada salvaje, y la hoja del cuchillo alcanza a Anchise en el antebrazo, atraviesa la carne y los músculos hasta el mismísimo hueso.

Anchise no está dispuesto a perder la ventaja. Le asesta un segundo golpe en la garganta, y luego un tercero, más poderoso, en la mandíbula deformada.

La cabeza del portador de la palabra sale despedida hacia atrás. Anchise siente más que oye un chasquido seco. Golpea de nuevo para asegurarse. Luego, mientras su enemigo cae, le arranca la daga de la mano para controlar la situación.

Siente un hormigueo en la mano con la que la empuña. Comienza a notar una fuerte palpitación en la herida producida por el cuchillo en su antebrazo.

Se queda helado.

Algo se abre en su mente. A pesar del bosque en llamas que lo rodea, todo está muy frío. Brilla una luz estéril de color azul. Algo comienza a latir. Anchise oye un profundo y cósmico latido de corazón. Puede percibir el olor a neurotoxina y a ácido molecular. No lo puede ver, pero siente la presencia de algo que se extiende, algo enorme, algo de color negro, algo escamoso y grasiento, algo recubierto por una pesada membrana mucosa de color gris. Puede sentir como se desenrolla, se expande por un foso que es más antiguo que todos los eones, moviéndose a través de la eterna oscuridad de la Vieja Noche y el abismo interestelar hacia la luz del bosque en llamas. Avanzando hacia él.

Eso puede olerlo. Puede notar su dolor. Puede oír sus pensamientos.

Más cerca. Más cerca. Más cerca.

Anchise grita y arroja la daga de cristal negro. La puerta de su mente se cierra de golpe.

Respira con dificultad, temblando. La herida de su brazo no deja de sangrar.

Sabe que necesita el transmisor. No importa si no tienen tiempo ni oportunidad para detenerse e instalarse. Necesita el transmisor.

Si hay alguien ahí fuera, si hay alguien escuchando, necesitan oírlo. Necesitan saberlo.

Necesitan saber a qué se están enfrentando.

[MARCA: 11. 16. 39]

Encendido. Apagado.

Encendido. Apagado.

Encendido.

Mantener la activación. Mantener. Despertar.

Atrapado y ciego. Indefenso. Privado de conciencia durante mucho tiempo, ha perdido toda la noción de dónde está o qué es.

Conoce el miedo.

Es Telemechrus.

Le han enseñado muchas cosas, y una de ellas es a controlar su ira hasta que sea necesario. Probablemente ha llegado el momento en que sea necesario.

La deja ir. La deja reemplazar al abominable miedo. Analiza. Busca. Decide.

Su decisión es ésta: aún está en su urna, y sus sistemas de hibernación se han apagado. No, han sido interrumpidos. Por una señal de comunicación. La señal encriptada de un transmisor.

Lo despertó la emisión encriptada de un transmisor que provocó una respuesta automática en el sistema de apoyo de su urna.

Su urna está dañada. Telemechrus no cree que pueda salir. Grita, pero no hay venerables a su alrededor para socorrerlo o ayudarlo.

No hay nadie a su alrededor.

No conocerá el miedo. No conocerá el miedo.

Su implante horario le dice que ha estado inactivo durante algo más de once horas. Los sensores externos han caído. No puede ver. No puede abrir la urna. No hay noosfera. No hay datos en carga.

Sólo percibe la señal de transmisión que lo ha despertado. Se aferra a eso. Trata de descifrarla.

Sus localizadores de inercia le indican que está parado. Registraron, once horas antes, un enorme desplazamiento seguido de un impacto cinético demasiado intenso como para poder medirse plenamente. Él no lo recuerda. La hiberestasis debe de haberlo dejado inconsciente antes de que sucediera.

Los sensores de movimiento se encienden.

Hay algo muy cerca. Algo se está acercando a su urna.

¿Amigo o enemigo? No tiene datos. Ni forma de averiguarlo. No puede orientarse.

La urna lo tiene atrapado. Ni siquiera puede descargar su arma mientras está encerrado en la caja.

¿Amigo o enemigo?

Algo golpea el casco exterior de su urna y destroza las abrazaderas. Algo tira de la escotilla y la abre.

—¿Estás vivo ahí dentro? —pregunta una voz.

De repente, Telemechrus consigue una entrada datos de alimentación óptica. Luz. Puede sentir el aire rozándole la piel, a pesar de que no tiene piel.

La voz proviene de una figura recortada a contraluz.

—Responde —dice la voz—. ¿Te puedes mover, amigo?

Telemechrus trata de responder, pero no le sale la voz. Sólo un zumbido. Un gemido. Un seco jadeo sónico. Activa sus implantes ciberorgánicos, inyecta energía en sus miembros articulados, se sacude esa sensación de hormigueo y entumecimiento de la inmovilización, y se inclina hacia adelante.

Torpe y poco elegante, sale del contenedor. La figura se aparta para dejarlo salir.

Sale del contenedor aplastando trozos de rocas y vidrio hasta convertirlos en polvo bajo sus pies. Siente los rayos del sol sobre la cara, a pesar de que no tiene cara. Estira su fantasmal espina dorsal, estira sus recordados brazos.

Envaina sus armas. Los acoples de energía se iluminan. El flujo de transmisiones funciona. Mira a la figura que lo ha liberado.

—Gracias. Mi señor —consigue decirle.

—¿Me conoces? —le pregunta el guerrero.

—Sí. Tetrarca. Yo. Identifiqué. El. Patrón. De. Su. voz.

Eikos Lamiad hace un gesto de asentimiento con la cabeza.

—Está bien. Mi rostro no es tan reconocible como lo fue una vez.

Telemechrus ajusta su alimentador óptico y enfoca al gran tetrarca. El perfil visual de Lamiad no coincide con el que Telemechrus guarda en su memoria.

La gloriosa armadura dorada de Lamiad está abollada y chamuscada. La famosa porcelana que le cubre la mitad del rostro está agrietada y desfigurada. El intrincado mecanismo de su ojo izquierdo está estropeado.

Su brazo izquierdo está amputado justo por debajo del codo, lo que no ha dejado nada más que un muñón de la armadura y un manojo de cables cibernéticos destrozados, la forma rota del hueso de ceramita y músculos artificiales rasgados. Lamiad se apoya en su espada con la mano derecha como si se tratara de un bastón.

—Vos. Estáis. Herido. Señor. Paladín.

—Nada que no se pueda reparar —le contesta Lamiad—. Excepto, tal vez, mi corazón.

—¿Vos. Habéis. Sufrido. Alguna. Lesión. Cardíaca? ¿Qué. Vaso. Sanguíneo?

—No, amigo. Lo decía metafóricamente. ¿Comprendes lo que ha sucedido hoy?

—No. ¿Dónde. Estoy?

Lamiad se vuelve y hace un gesto. Telemechrus ajusta su esfera óptica y la amplía, a lo ancho, rastreando. Un área desierta. El cielo está oscuro y moteado con fuertes manchas de calor. Una de ellas en la distancia cercana representa la estructura en llamas de un edificio de tamaño considerable. Se pueden identificar manchas de calor o de fuego más lejanas pero incluso más grandes. El desierto está cubierto de escombros, la mayoría de ellos material perteneciente a la legión, y aparentemente destruido por impactos. Telemechrus rastrea los alrededores. Examina su propio contenedor, destrozado, medio enterrado en el cráter abierto por un impacto. Hay cajas de almacenamiento destrozadas y contenedores de equipamiento desperdigados por todas partes. También hay otros dos contenedores como el suyo.

Telemechrus busca un nivel noosférico, pero no encuentra ninguno. No puede establecer conexión y configurar una posición global con exactitud.

—Caíste desde una instalación orbital baja —le explica Lamiad—. Dos de los tuyos también cayeron al mismo tiempo, pero sus contenedores ya estaban dañados y no consiguieron sobrevivir.

Telemechrus acerca la visión hasta los contenedores medio abiertos que se encuentran al lado del suyo.

—Oh —exclama.

—¿Cómo te llamas, amigo? —le pregunta Lamiad.

—Gabril. No. Es. No. Es. Telemechrus. Señor.

—Telemechrus, hemos sido atacados de la forma más sucia y cobarde. La XVII Legión se ha vuelto contra nosotros. Nos han aniquilado, destrozado las tropas y las instalaciones orbitales y arrasado enormes extensiones de Calth. Estamos cerca de la derrota. Estamos cerca de la muerte.

—La he visto. La muerte, señor. Ambos. La hemos visto. Acercarse. A nosotros y, sin embargo, en ningún. Caso. Nos. Reclamó.

Lamiad escucha y asiente lentamente con la cabeza.

—No lo había pensado de esa manera. Tú eres de nueva forja, Telemechrus, pero

ya muestras la sabiduría de un venerable. Los tecnosacerdotes hicieron bien al elegirte para este honor.

—Lo fui. Dijeron. Porque yo. Era compatible. Señor.

—Creo que es así. Y no sólo biológicamente. Yo fui hecho casi como tú, después de Bathor. El Mechanicum de Konor me bendijo con una reconstrucción más sutil. Sin embargo, no es tan robusta.

Lamiad mira su brazo destrozado.

—Hoy, tu construcción acorazada te ha permitido resistir mejor que a mí.

—Sin vos. Señor. Ni siquiera. Hubiera podido. Salir. De mi. Caja.

Lamiad se echa a reír.

—Por favor. Recargadme. Con todas. Las tácticas —dice Telemechrus.

—Yo estaba por allá —dice Lamiad, señalando hacia los edificios en llamas que se observan a media distancia—. El Holophusikon. Se suponía que iba a ser una conmemoración de nuestro futuro, Telemechrus. El ataque orbital produjo una lluvia de escombros por toda esta área. Unas piezas enormes. Golpearon toda la zona como una tormenta de meteoritos.

—Yo era. Uno. De ellos.

Lamiad asiente con la cabeza.

—Una nave entera se vino abajo en aquel sector —le explica—. Y por allá, una sección de la plataforma orbital chocó provocando un accidente atómico. El Holophusikon recibió impactos directos. No tenía ningún tipo de protección. Yo estaba herido. La mayoría de los demás que estaban presentes murieron a causa de la colisión, la conmoción del choque, y el posterior fuego. Ésa es la ciudad de Numinus —dice, señalando en otra dirección.

Telemechrus examina otra enorme fuente de calor. Compara las coordenadas de posición de la ciudad que guardaba con las del Holophusikon, y calcula su posición en relación a ellos, a menos de doscientos metros.

—No hay. Datos —dice Telemechrus—. No hay. Mando central. Comandante.

—No lo hay.

—¿Ha concretado. Un plan teórico. Señor?

—Estoy tratando de reunir todas la fuerzas que pueda contactar —le contesta Lamiad—. Luego tengo la intención de reanudar la guerra contra los traidores que hicieron todo esto.

—¿Cuál es. La potencia de. Su fuerza. Hasta ahora. Señor?

—Tú y yo, Telemechrus.

—¿Por qué?

—¿Por qué qué? —pregunta Lamiad.

—¿Por qué. Nuestros hermanos. Se volvieron. Contra nosotros?

—No tengo ni idea, amigo. Casi tengo miedo de conocer la respuesta En esa explicación, me temo, nuestro futuro volverá a arder de nuevo. Hermanos contra hermanos, legión contra legión. Una guerra civil, Telemechrus. Es la única plaga que el Imperio jamás haya considerado.

—No conoceremos. El miedo. Señor.

Lamiad asiente de nuevo.

—Yo. Espero. Sus. Ordenes. Señor.

—La ciudad —dice Lamiad—. Numinus. Si tenemos que convertir algún lugar en nuestro campo de batalla, es ése. Allí es donde estará el enemigo.

—Sí.

Lamiad se da la vuelta.

—¿Y qué. Pasa. Con la señal. Del transmisor. Señor?

—¿Qué señal de transmisor?

—La. Señal. Encriptada.

—Mi comunicador está destrozado, Telemechrus. Dime, ¿a qué señal te refieres? ¿Hay alguien ahí fuera? ¿Hay alguien hablando?

[MARCA: 11. 40. 02]

Las enormes compuertas de seguridad, dos veces la altura de un legionario, se abren, ocultándose dentro del marco blindado. Las contraventanas interiores, como unos párpados nictitantes, se abren en una secuencia continua.

Ante ellos aparece el puente auxiliar del *Honor de Macragge*. Uno por uno, comenzando justo desde el interior de la escotilla de la derecha, y moviéndose por toda la habitación, las consolas y las estaciones del puente comienzan a encenderse, iniciando los ciclos automáticos de activación. El mando auxiliar ha entrelazado los parámetros de redundancia. Estará, por ahora, limpio de código corrupto. Las claves del Criptocepto, reservadas únicamente para el personal más veterano, habilitan el comando auxiliar para reintegrarse con el servicio principal y el sistema de control del buque insignia, para limpiar y volver a escribir los códigos, y, si es necesario, asumir el control de la nave.

El capitán de nave Zedoff tenía una clave, y está muerto. Guilliman tenía otra, y está desaparecido.

Marius Gage tiene la tercera.

Mira al capitán de nave Hommed y a los dos magi de rango medio que han rescatado durante los combates que han librado mientras se adentraban en el casco de la nave. Hommed está magullado, y su uniforme está como almidonado por la sangre de otros. Fue el único superviviente de su nave, el *Santidad de Saramanth*, porque su contramaestre escondió su cuerpo inconsciente en una cápsula de escape. Hubiera preferido morir con su vieja y distinguida nave.

Hommed también acepta que la obligación que ha recaído ahora sobre él es tan decisiva como inesperada. Un capitán de nave experimentado y cualificado debe ocupar el lugar de Zedoff al timón del *Honor de Macragge*.

—¿Preparado? —pregunta Gage.

No hay lugar para el «y si…» en su pregunta. Ni siquiera se ha permitido plantearse una teoría en la que Hommed no acatará la orden. La flota de Ultramar está agonizando. Esparcida por todo el espacio cercano, está siendo perseguida, acosada e interceptada por las depredadoras naves de guerra de la XVII Legión y la imparable furia de la red de armas. Hay que hacer algo. Puede que ya sea demasiado tarde, pero al menos debemos intentar hacer algo.

—Estoy preparado, señor de capítulo —le contesta Hommed.

Rodeado por Hommed, los magi y un puñado de oficiales de cubierta y servidores de mando, Gage cruza hasta la consola principal e introduce la última clave Criptocepto. Se le solicita la identificación, tomada por escaneo genético e impresión de la retina y después verificada por voz y feromonas. A continuación, Hommed da un paso adelante y permite que sus datos biométricos sean registrados, verificados e impresos.

—El mando es suyo, capitán —le dice un magos.

—Mando aceptado con honor —contesta Hommed.

—Comenzar el servicio principal, la purga del sistema de control y la reescritura. En tres, dos, uno.

—Purga en marcha, capitán.

—Preparados para sustituir los protocolos —ordena Hommed. Se dirige hacia el estrategium con creciente confianza, o al menos con la determinación necesaria para no parecer un estúpido. Mientras avanza, comienza a señalar a izquierda y derecha para mandar a sus oficiales a sus puestos. Éstos se apresuran en obedecer, abrochándose los cinturones de seguridad o, en el caso de los magi y servidores, conectándose.

—Todo el mundo a sus puestos —dice Hommed—. Zafarrancho de combate, zafarrancho de combate. Se confirmará la anulación en tres minutos, y quiero que cada puesto reúna y presente todos y cada uno de los datos que tengan en este momento. Prioridad para la impulsión, los escudos, las armas y los sensores.

—La situación táctica externa del estrategium debe estar preparada y visible a los dos minutos de la reanudación —añade Gage.

—Dejémosle que tome decisiones —le susurra Empion a Gage—. Hommed sabe lo que está haciendo. Necesita saber que ese puesto es suyo.

—Y yo necesito saber qué aspecto tiene el campo de batalla —replica Gage.

Lo que no dice es: «Necesito saber si, por alguna casualidad milagrosa, Guilliman sigue vivo».

Thiel y la fuerza de ataque observan todo el proceso desde la escotilla vigilando contra una posible carga. Es muy probable que los Portadores de la Palabra ya hayan abordado la nave. Incluso con Hommed al mando, puede que la nave realmente aún no les pertenezca del todo. Thiel está deseando conducir a las escuadras hacia las principales compuertas aéreas y las cubiertas del hangar.

Ésos son los lugares que él usaría para asaltar una nave.

—Reanudación completada —anuncia un magos.

—Comando auxiliar activo —grita un oficial de cubierta.

—Tengo el control —añade Hommed.

Casi inmediatamente, el recién nombrado jefe de comunicaciones comienza a gritar.

—¡Una señal! —exclama—. ¡Una señal codificada procedente de la superficie!

—¿De la superficie? —dice Empion, sorprendido—. Pero…

Gage da un paso hacia adelante. Le hace una señal con la cabeza al jefe de comunicaciones para activar completamente la codificación, y toma el micrófono.

—Aquí Marius Gage —dice—. ¿Quién habla desde Calth?



NUEVE

[MARCA: 12.00.00]

—Ventanus de la 4.ª compañía —responde Ventanus—. Por favor, espere mientras verificamos su código de autorización y su identificación.

Ventanus baja el micrófono y espera hasta que Cyramica le retransmite una confirmación de la servidora.

—Aquí Ventanus de nuevo —repite—. Me alegra oír su voz, señor de capítulo.

—Y a mí la tuya, Ventanus. —La respuesta rebota, alterada por la tonalidad de la señal encriptada—. Hasta hace unos minutos estábamos completamente ciegos. Pensábamos que la superficie estaba muerta.

—No del todo, mi señor —le contesta Ventanus—. Pero no puedo negar que la imagen no es muy buena. Hemos sufrido graves pérdidas. Hemos pasado las horas desde el ataque tratando de volver a establecer una red de transmisiones y recuperar algo de la capacidad de datos. Dentro de pocos minutos comenzaré a transferirle las fuerzas supervivientes de la superficie y sus posiciones a medida que me lleguen. Tenemos aquí a una servidora del Mechanicum, y está procesando la información entrante para nosotros.

—Ventanus, ¿puedes recuperar el control de la red de armas? —resuena en el comunicador—. ¿Es la servidora capaz de hacerlo? El enemigo tiene el control sobre la red, y la está usando para destruir la flota. No podemos pretender lograr algo frente a su control de la red.

—Espere —contesta Ventanus—. Creo que la potencia de reflexión de este motor de datos es insuficiente, pero el servidor está examinando el problema. Voy a hablar con ella ahora. Ya deberían estar llegándole los datos. El capitán Sydance permanecerá a la escucha para seguir manteniendo el contacto.

—Gage. Recibido.

Ventanus le da el micrófono a Sydance y regresa a la sala de almacenamiento con Cyramica. Hay una mirada tranquila pero mortal en el rostro de Tawren, como si su cuerpo estuviera vacío, como si su mente hubiera escapado sutilmente hasta remotos confines subetéricos y abandonado su envoltura física.

—Ya hemos establecido contacto con sesenta y siete grupos de supervivientes —le comunica Cyramica—, incluidos dos escuadrones de motocicletas en el norte de Erud, una compañía blindada cerca de la bahía de Lisko, y la 14.ª de Infantería Pesada de Garnide, que sobrevivió prácticamente intacta en un bunker en la provincia de

Sylator.

—Continúen con la clasificación. El primarca coordinará la práctica activa.

—El señor de capítulo respondió desde la nave insignia —comenta Cyramica—, no su primarca. ¿Han hablado ya sobre las pérdidas orbitales?

—¿A qué te refieres?

—Las pérdidas orbitales son enormes, y se incrementan a cada minuto a medida que la red alcanza nuevos objetivos. ¿Sigue vivo su primarca? ¿Sería posible incluso una práctica activa?

Ventanus la mira fijamente.

—¿Puedo hablar con el servidor? —pregunta.

—Se encuentra en la conexión más profunda.

—Y yo aprecio sus esfuerzos, pero necesito hablar con ella. —Cyramica asiente con la cabeza y emite una suave señal binaria.

Tawren abre los ojos.

—Capitán —lo saluda ella con un gesto de asentimiento y una trémula y subyacente señal portadora tras su voz.

—Nuestra prioridad es la red de armas, servidora. ¿Qué progresos ha hecho?

—Puedo confirmar que este motor no es capaz de anular el control de la red ni de gestionar el funcionamiento de la red después de una sustitución —le responde Tawren con tranquilidad—. Simplemente, no dispone de la potencia necesaria.

—¿Existe alguna alternativa?

—Estoy intentando decidirlo —contesta ella—. Hasta ahora no parece haber ni un solo motor de datos activo en Calth considerado suficiente para ese trabajo que no esté infectado ya con el código corrupto enemigo. Para una respuesta definitiva, sin embargo, debe esperar hasta mi evaluación final.

—¿Cuánto tiempo llevará? —pregunta Ventanus.

—No lo sé, capitán —le responde ella.

Ventanus oye unos pasos detrás de él y se da la vuelta para ver de quién se trata.

Selaton está en la puerta.

—Será mejor que venga, señor —le dice.

Ventanus asiente.

—Infórmeme en cuanto tenga una respuesta —le dice a Tawren, y se marcha.

Tawren se dirige de nuevo al datoverso. Su serenidad es ensayada y deliberada. Un servidor puede manejar una gran cantidad de datos mientras su mente está en un

estado de calma. Pero lo cierto es que está luchando contra una crisis de ansiedad.

Con el motor de datos en funcionamiento, puede verlo todo. O, al menos, puede ver más de la totalidad de la situación que nadie, excepto el enemigo. Puede ver el verdadero grado aterrador de las pérdidas: el número de muertos, el paralizante daño que ha sufrido la XIII Legión, las ciudades en llamas, las poblaciones masacradas, la devastada geografía y la sistemática aniquilación de la flota. Bajo cualquier otra circunstancia, Calth hubiera sido considerada una pérdida, y la batalla una derrota.

La determinación característica de los Ultramarines es lo único que los mantiene: su audaz determinación para diseñar una nueva práctica, para evitar y superar incluso las probabilidades sin esperanza.

Hay algo peor que probabilidades sin esperanza. Tawren puede verlo. Tiene una vista de datos simultánea del mundo, y comprueba que hasta las fuerzas leales supervivientes están en apuros y moribundas, acorraladas, luchando contra los ataques por todos lados, enfrentándose lentamente a la eliminación. Están demasiado desperdigadas y aisladas. El enemigo es superior en todos los sentidos.

Esto es la extinción. La red podría haber marcado la diferencia, pero no hay forma de acceder hasta ella y controlarla.

Esto es la extinción. Esta es la muerte de Calth. Éste es el fin de XIII Legión.

[MARCA: 12. 07. 21]

—Pensé que tenía que ver esto —dice Selaton, y acompaña a Ventanus al exterior, al jardín cubierto de cráteres del palacio.

—¿Un prisionero? —pregunta con un tono de duda en la voz Ventanus.

Muchos de los enemigos corrieron hacia ellos para morir tras la cuarta incursión. La mayoría permanecieron en sus puestos y lucharon hasta la muerte. Pero éste ha aceptado ser capturado.

Está de pie en el jardín, al lado de la fuente rota, custodiado por cuatro ultramarines.

Ventanus deja a Selaton con sus obligaciones y se acerca al portador de la palabra. La armadura del guerrero está abollada y ensangrentada. Su rostro está manchado de sangre. Mira a Ventanus, y casi parece sonreír.

—Nombre —dice escuetamente Ventanus.

—Morpal Cxir —contesta el portador de la palabra.

Uno de los guardianes de los Ultramarines le muestra a Ventanus las armas que el portador de la palabra llevaba consigo cuando fue capturado. Un bólter estropeado. Una daga grande hecha de pedernal de color negro con una empuñadura de alambre enrollado. La daga resulta bastante curiosa. Parece ritual y ceremonial: más un tótem que un arma.

—¿Eras el oficial de mayor rango? —le pregunta Ventanus.

—Yo estaba al mando —admite Cxir.

—¿Alguna razón por la que no deba matarte ahora mismo, cabrón? —le pregunta Ventanus.

—Porque aún vives bajo un código. Tu Verdad Imperial. Tu honor. Tu ética.

—Todo lo que tú has olvidado.

—Todo a lo que he renunciado expresamente —lo corrige Cxir.

—¿Es por nuestra vieja enemistad? —pregunta Ventanus.

Cxir se ríe.

—¡Qué típicamente arrogante! Qué característico de la mentalidad de Ultramar. Sí, hoy saciamos nuestra aversión por vosotros. Pero ésa no es la razón por la que atacamos Calth.

—¿Por qué, entonces? —inquiere Ventanus.

—La galaxia está en guerra —le contesta Cxir—. Una guerra contra el falso

Emperador. Nosotros seguimos a Horus.

Ventanus no responde. No tiene ningún sentido, pero el aparente sinsentido al menos debe situarse en el contexto de los inimaginables acontecimientos del día. Le echa otro vistazo al cuchillo ritual. Es horroroso. Su forma y su diseño lo hacen incómodo. Está seguro de que la hermandad de adoradores lleva armas parecidas. Lo desliza en su cinturón. Se lo va a mostrar a la servidora. Tal vez el motor de datos pueda proporcionar alguna información reveladora.

—¿Así que la galaxia está en guerra? —inquiere.

—Sí.

—¿Una guerra civil?

—La guerra civil —contesta Cxir, como si eso lo enorgulleciera.

—¿El señor de la guerra Horus se ha vuelto contra del Emperador?

Cxir hace un gesto de asentimiento con la cabeza.

—Las noticias necesitan tiempo para viajar —dice en tono amistoso—. Dentro de poco tiempo os enterareis. Bueno, tú no. Ninguno de vosotros, Nadie de la XIII Legión. Aceptad el hecho de que os quedan sólo unas cuantas horas de vida.

—Si has accedido a convertirte en nuestro prisionero para intentar amenazarnos, es que eres un loco —le espeta Sullus mientras se acerca a ellos.

—No estoy aquí para amenazaros —replica Cxir—. Hubiera preferido morir, pero tengo una obligación como comandante. Tengo el deber de ofreceros las condiciones.

Sullus desenvaina la espada.

—Dame permiso para callar a este traidor —pide Sullus.

—Espera —le ordena Ventanus.

Mira al portador de la palabra. La expresión de Cxir es despectiva y confiada.

—Él sabe que no le haremos ningún daño mientras lo mantengamos cautivo, Sullus —le explica Ventanus—. Por eso se ha burlado de nosotros. Se ha burlado del código y los principios de nuestra civilización. Se ha mofado de nosotros por tener ética. Si eso es lo peor que puede decir, dejémoslo.

Sullus suelta un gruñido.

—En serio, Teus —insiste Ventanus—. ¿Él piensa que eso es un insulto? ¿Qué nosotros tengamos principios morales y él no?

Cxir mira a los ojos a Ventanus.

—Tu postura ética es admirable, capitán —le dice—. No me malinterpretes. Nosotros, los legionarios de la XVII Legión sentimos admiración por ti. Siempre la

tuvimos. Hay mucho que admirar de los augustos Ultramarines. Vuestra determinación. Vuestro sentido del deber. Y especialmente vuestra lealtad. Estos comentarios no intentan parecer sarcásticos, capitán. Estoy siendo sincero. Lo que tú defiendes y representas es un anatema para nosotros, y por eso hemos levantado las armas en su contra. No descansaremos hasta que esté muerto y derrocado. Eso no me impide, al mismo tiempo, admirar la fuerza con la que lo defiendes.

Cxir mira a Ventanus, y luego a Sullus, y continúa hablando:

—Vosotros erais todo lo que nosotros no podíamos ser. Entonces, la verdad nos fue revelada. La Verdad Primordial. Y nos dimos cuenta de que vosotros erais todo lo que nosotros no seríamos.

—Su parloteo me está aburriendo —le comenta Sullus a Ventanus.

—Sois criaturas de honor y razón —continúa Cxir—. Comprendéis las condiciones. Es por eso que renuncié a una muerte a la que me sentía feliz de abrazar y asumí esta humillación. Estoy aquí para ofreceros las condiciones.

—Tienes un minuto pata exponerlas —le dice Ventanus.

—Al no haber podido tomar el palacio y destruiros —comienza Cxir—, he defraudado a mi comandante. Leptius Numinus fue identificado como el objetivo principal. ¿Comprendes lo que estoy diciendo, capitán? Sólo porque hayas derrotado a mis fuerzas no evitará que otros vengan. En el momento de mi captura, el comandante Foedral Fell estaba avanzando sobre Leptius con su hueste de combate. No pueden estar muy lejos. Fell os aplastará. A duras penas conseguisteis derrotar a mis fuerzas. Las suyas son veinte veces más grandes. Y él no es una criatura de honor, capitán, no como vosotros entendéis el término. Ríndete ahora. Rendíos a mí y yo responderé en vuestro nombre. Tú, y tus fuerzas salvaréis la vida.

—¿Para qué? —pregunta Sullus—. Una vida salvada en esas condiciones no es una vida que merezca la pena vivir.

Cxir asiente con la cabeza.

—Lo entiendo. Tal y como esperaba; no puede haber un acercamiento entre nosotros. Hemos derramado demasiada sangre.

—Entonces, ¿qué pretendías? —pregunta Ventanus—. ¿Que nos rindiéramos a ti? ¿Que nos pusiéramos de vuestro lado, con la XVII Legión, con, si eso que dices es cierto, Horus? ¿En contra de Terra?

—Por supuesto que no —contesta Cxir—. Pero esperaba que, quizá, al menos quisierais escuchar nuestra verdad. No es como piensas, capitán, es hermosa. Tu

percepción de la galaxia cambiaría. Sería un cambio de paradigmas. Te preguntarás por qué alguna vez pudiste pensar de esa forma. Te preguntarás cómo y por qué nunca tuvieron ningún sentido.

—Cxir —dice Ventanus—. He escuchado tus condiciones, y he escuchado tu oferta. Y formalmente rechazo las dos.

—Pero moriréis —insiste Cxir.

—Todo el mundo muere —le contesta Ventanus, alejándose.

—No será una muerte digna —le advierte Cxir—. No habrá gloria. Será un final triste y miserable.

—Hasta con gloria, la muerte es miserable —le contesta Ventanus.

—¡Fell te destrozará! ¡Te maltratará de formas inimaginables! ¡Pisoteará tu carne contra el suelo!

—No le hagas caso —le dice Ventanus a Sullus.

—¡Tal y como le hicimos a vuestro primarca! —grita Cxir—. ¡Te rajaremos, te dejaremos desangrarte y te mataremos, como lo rajamos y lo desangramos a él! Al final rogaba la muerte. ¡La imploraba! ¡Nos suplicó como un cobarde! ¡Llorando! ¡Nos pedía que acabásemos de una vez con él! ¡Que acabásemos con su dolor! Sólo nos reímos y pisoteamos su corazón porque sabíamos que estaba asustado.

Ventanus no puede detenerlo. Sullus cae sobre el portador de la palabra. El torso de Cxir se abre en canal desde la cadera izquierda hasta la garganta con un corte limpio. La punta de la espada de Sullus se incrusta en la parte inferior de la mandíbula de Cxir.

La sangre brota del portador de la palabra. Se balancea. Una sangre de color negro le mana de la herida, le gotea por las piernas, se desliza por la curvada hoja de la espada y sube por el brazo de Sullus. Sale de la boca medio abierta de Cxir. Ventanus puede ver el fino borde de acero de la hoja atravesando dos de los dientes inferiores.

Cxir se está riendo.

Murmura algo, ahogándose con la sangre, silenciado por la espada.

Ventanus aparta a Sullus y agarra la espada para sacársela y proporcionarle la compasión de una muerte rápida.

—Por fin —murmura Cxir—. Me preguntaba qué sería necesario… Sabía que alguno de vosotros tendría las pelotas…

Comienza a derrumbarse, cayendo de rodillas antes de que Ventanus pueda sacar la espada. La sangre se acumula a su alrededor sobre la tierra seca, extendiéndose

como un espejo de color púrpura en todas direcciones. Los cuatro guardias de los Ultramarines retroceden en señal de desagrado. Sullus mira fijamente, maldiciéndose a sí mismo por dejarse llevar por la ira.

También hay algo más que está siendo liberado.

Cxir no deja de reír. La risa deja salir una oleada de sangre por la boca. Es una sangre espesa. Con grumos. Y trozos de tejidos. La risa es un gorgoteo, como un colector de agua atascado.

Cxir se divide a lo largo de la línea de la herida de la espada. Se separa desde la cadera hasta la garganta. Entonces, su cráneo se parte también en una línea vertical, como una vaina de un guisante abriéndose. La carne se desgarra y se separa como materia fibrosa. La espada cae sobre la tierra ensangrentada.

Cxir está de rodillas, abierto desde la cintura como una flor sangrienta. Continua, de alguna manera, riendo.

Entonces se vuelve del revés.

Ventanus, Sullus y los guardias retroceden sorprendidos. La sangre los salpica. La columna vertebral de Cxir brota como un tronco de árbol calcificado del que salen unas extrañas ramas que parecen estar hechas con huesos humanos. Su caja torácica se abre como unas esqueléticas alas. Sus órganos laten y aumentan de tamaño, apareciendo tejidos y tendones a través del esqueleto que está tomando una nueva forma.

Cxir se convierte en un recipiente. Sea lo que sea lo que se oculta en su interior, lo que está creciendo y brotando a través de él desde la disformidad, es mucho más grande de lo que su forma física podría haber contenido.

Los nuevos miembros se vuelven de color negro y con escamas. Le salen cerdas y espinas. Se extienden como las patas de una araña gigante. Colas de escorpión y se retuercen como una demencial corona a medida que van emergiendo de las costillas abiertas. Los aguijones brillan como cuchillos.

La nueva cabeza de Cxir se desarrolla girando lentamente desde su postura inclinada. Las mandíbulas castañetean. Los enormes ojos polifacéticos brillan y relucen, iridiscentes. Del cráneo le brotan cuernos; los enormes y rígidos cuernos de algún demonio astado de los antiguos egeos.

Cxir continúa riendo, pero ya no es Cxir.

El aire está lleno de moscardones, como una tormenta de ruidosa ceniza.

—Samus —proclama riéndose Cxir—. ¡Samus está aquí!



USHKUL / THU

En la Fase Final de cualquier combate, o en cualquier momento posterior a la consecución exitosa del Ataque Decisivo, se deben reconocer las pérdidas. Esta a menudo es la lección más difícil de aprender para un guerrero. Se escribe poco acerca de ello, y no está valorado o definido. Se debe comprender cuándo se ha perdido. Percibir este estado es tan importante como conseguir la victoria. Una vez que se aprecia, bajo cualquier concepto teórico, que uno ha sido derrotado, se puede decidir qué desenlace práctico se puede permitir mejor. Por ejemplo, se puede elegir la retirada, y de ese modo conservar unas fuerzas y unos suministros que de otro modo se desperdiciarían. Se puede elegir la rendición, si se puede conseguir algo con la continuación de la vida de uno mismo, incluso en cautividad. Se puede elegir pasar los últimos momentos de la vida causando el mayor perjuicio posible al vencedor, para así debilitarlo de cara a otros adversarios. Se puede elegir morir. El modo en el que un guerrero hace frente a la derrota es una muestra más clara de su valía que su comportamiento en la victoria.

GUILLIMAN,
Notas para una codificación marcial, 26.16. *XXXV*



UNO

[MARCA: 12.17.46]

—¿Quién es… Samus? —pregunta el oficial de comunicaciones. Entonces se estremece y se quita el auricular de los oídos.

—¡Informe! —le grita Gage.

—Una interrupción repentina y grave, mi señor —le contesta el oficial de comunicaciones mientras teclea en su consola con destreza para poder volverse a conectar—. Patrones de interferencias. Sonaba como la distorsión de un enorme patrón tormentoso, como si el mal tiempo hubiera aislado el área de Leptius Numinus.

—¿Ha perdido la transmisión? —le pregunta Gage.

—La transmisión de voz con Leptius Numinus se ha interrumpido —le confirma el oficial de comunicaciones.

—Sin embargo, el enlace de datos continúa activo —le dice el magos del puesto de control que está al lado—. La información sigue siendo procesada y transmitida por el motor de datos del palacio.

—Restablezca ese vínculo —le ordena Gage al oficial de comunicaciones.

Gage cruza hasta el estrategium donde el capitán Hommed y sus oficiales están examinando la rápida elaboración de un plan táctico. Es una representación holográfica en tres dimensiones de Calth y sus regiones cercanas.

Lo que cuenta es muy amargo.

Prácticamente, todos los muelles orbitales han desaparecido, o están tan dañados que sería mejor reemplazarlos en lugar de reconstruirlos. Las formaciones de la flota de la XVII Legión están bombardeando el hemisferio sur de Calth. El resto de la flota ha establecido una clara posición de superioridad orbital.

La flota de Ultramar está diseminada. Se ha visto reducida a un cincuenta por ciento de su fuerza original. Las naves que quedan huyen al otro lado de la estrella local para evitar el ataque de la flota y el inexorable fuego de la red de armas o, como el *Honor de Macragge*, están indefensas y a la deriva en la zona de anclaje alta.

No queda prácticamente nada con lo que luchar. Están derrotados. Todo se acabó ya. Es sólo cuestión de que los Portadores de la Palabra acaben con las últimas naves de combate de la XIII Legión.

La red de armas parece no estar teniendo ninguna dificultad en hacerlo. Ha destruido el mundo forja local, una pequeña luna con capacidades ofensivas, una fortaleza estelar cerca del punto Mandeville del sistema, y numerosas naves de

combate principales.

—Disponemos de sensores —informa el capitán—. Y estamos empezando a producir energía. Creo que tendremos capacidad para las armas o para la impulsión dentro de quince minutos. Pero no para ambas.

—¿Qué pasa con los escudos protectores? —pregunta Gage.

—Me pareció que las armas o la impulsión eran mayores prioridades.

Gage asiente. La teoría es sólida. Efectivamente, hay tres naves de crucero de los Portadores de la Palabra acopladas a la nave insignia. La red de armas no disparará al *Honor de Macragge* mientras estén tan cerca. Las naves no dispararán, porque ya lo habrían hecho. Se han acercado tanto para comenzar el abordaje.

El enemigo quiere la nave insignia intacta.

Gage ve el patrón. Durante un momento no podía entender por qué, de las naves supervivientes de los Ultramarines, la mayoría eran las naves más grandes, poderosas e importantes. Probablemente, un enemigo con el control de la red de armas escogería primero las amenazas más serias.

Las naves que se han salvado están todas indefensas y a la deriva. En cuanto logran deshacerse de los efectos del código corrupto o del impulso electromagnético, y se mueven o levantan los escudos protectores, la red las destruye.

Los Portadores de la Palabra pretenden apoderarse de tantas naves principales de la legión intactas como les sea posible. Quieren reforzar su flota con más naves de guerra. Quieren aumentar su poder de ataque.

Pretenden volver las naves de los Ultramarines contra el Imperio.

¿Qué era esa tontería que Lorgar estaba gritando al final? ¿La traición de Horus? ¿Una guerra civil? Estaba loco, y además, ése no era Lorgar. Era alguna manipulación genética de los xenos. Se trataba de algún efecto de una brecha en el empíreo.

Gage sabe que se está mintiendo a sí mismo. Hoy ha cambiado la forma de la galaxia de una manera que no podrían haber previsto las más alocadas teorías. Tiene la esperanza de no vivir para sufrir el nuevo orden.

Independientemente de lo larga que resultase ser su vida, no va a permitir que las naves de Ultramar sean usadas contra el Imperio.

Se vuelve a Empion.

—¿Están reunidas tus escuadras?

—Sí —le confirma Empion.

—En marcha —le ordena Gage—. Repeled a los asaltantes. Encontradlos y

sacadlos de la nave.

[MARCA: 12.20.59]

Oll Persson les dice que esperen.

El humo cubre el río, los muelles, los diques. Dos naves portacontenedores están ardiendo en el estuario, provocando una borrosa danza de color amarillo entre la niebla estancada. Es como si el mundo entero se estuviera reduciendo a un estado vaporoso.

Les pide que esperen: Graft, Zybes, los dos soldados y la chica silenciosa. Se refugian en la casa de un piloto con vistas a la pista de aterrizaje. Están armados, excepto Graft y la chica. Ella aún no ha pronunciado ni una sola palabra ni ha mirado a nadie a los ojos.

Oll se cuelga el rifle al hombro y encuentra un lugar tranquilo en una de las naves de embalaje. En su día, solía ir a Punta Neride para los mercados. Siempre había pescado fresco, aunque los espacios de los muelles eran, sobre todo, de uso industrial. Cientos de barcos se balanceaban en el agua junto a los muelles y los embarcaderos entre los enormes contenedores.

Ahora está todo hecho un lío. Una ola enorme ha arrastrado a los barcos hasta las calles y los ha aplastado contra los habitáculos y las estructuras de las fábricas. Las calles están mojadas y cubiertas de basura y escombros hasta la altura de los tobillos. El agua está aun peor. Es como aceite de color marrón, y hay cuerpos flotando sobre ella, miles de cuerpos, taponando los desembarcaderos y bajo los paseos del muelle y los puentes, amontonados por las corrientes dominantes como basura desechada.

El lugar huele a muerte. Una inundación de muerte.

Oll se sienta y abre su viejo petate. Saca las pocas cosas que pudo rescatar de su habitación y rebusca entre ellos en la parte superior de una vieja caja.

Hay una pequeña lata, una lata de tabaco para cortar la hoja de lho en bruto. Hace mucho tiempo que no fuma, pero varias versiones más antiguas de él sí lo hicieron. Abre la lata, huele el aroma de lho atrapado en su interior, y coloca el envoltorio de tela en la palma de su mano. Lo abre.

Están justo como los recordaba. Una pequeña brújula de plata y un péndulo de azabache. Bueno, parecen de plata y azabache, y nunca corrigió a nadie que lo dijera. La piedra de azabache cuelga de una fina cadena de plata. Hace años que usó estos objetos por última vez. Oll cree que podrían ser más de un centenar, pero la esfera de color negro brillante en el extremo de la cadena está caliente.

La brújula tiene la forma de un cráneo humano, una hermosa pieza de orfebrería no más grande que un pulgar. El cráneo es ligeramente alargado, ligeramente más largo que las proporciones humanas normales, lo que sugiere que no era en realidad un cráneo humano lo que se usó como modelo. El cráneo, una caja, se abre a lo largo de la mandíbula mediante unas bisagras minuciosamente diseñadas, de tal forma que la parte superior de la boca aparece como la esfera de la brújula. Las marcas en el borde de la brújula son tan pequeñas e intrincadas que se necesita la lupa de un relojero para poder leerlas. Oll también tiene una de esas lupas.

El sencillo puntero dorado y negro gira con facilidad al mover el pequeño instrumento.

La sitúa y luego la alinea hacia el norte. Observa el movimiento del puntero.

Oll saca un pequeño bloc de notas de su estuche y lo abre por una página en blanco. La mitad del libro está escrito con una escritura antigua. Desliza el lápiz por el bloc de notas, lo abre, y escribe la fecha y el lugar.

Le lleva unos minutos. Suspende el péndulo sobre la brújula con su cadena de plata y lo deja girar. Repite el mismo proceso varias veces, anotando ordenadamente en una columna los ángulos y las direcciones de los giros y los movimientos de la aguja de la brújula. Calcula y anota el azimut. Luego pasa las páginas del bloc de notas hasta el final, despliega una hoja doblada de papel de color amarillo que está pegada en la cubierta trasera, y estudia el gráfico. Está escrito en el lenguaje de Terra, veintidós mil años antes de este momento, la copia de otro gráfico dibujado veintidós mil años antes. Su caligrafía era bastante diferente en aquel entonces. El gráfico muestra una rosa de los vientos con los puntos cardinales. Se trata de una pieza de un sublime misterio dibujada con tinta. Oll piensa en las dos fuerzas que se enfrentan en Calth y llega a la conclusión de que las dos tienen razón en una cosa. Es lo único en lo que están de acuerdo. Las palabras son el poder, al menos algunas de ellas. La información es victoria.

«Thrascias», se dice a sí mismo. Tal y como se temía, van a necesitar un bote.

Vuelve a guardar todas sus cosas tan cuidadosamente como las desenvolvió, prepara su arma, y va a reunirse con los demás.

Bale Rane mira lleno de duda el esquife.

—Date prisa y sube —le dice Oll.

El esquife es una embarcación de pesca, para unas doce personas, con una

pequeña cabina cubierta y un casco largo y estrecho.

—¿Adonde vamos? —pregunta Zybes.

—Lejos de aquí —dice Oll, subiendo a bordo algunas de las cajas—. Muy lejos. *Thrascias*.

—¿Qué? —pregunta Zybes.

—Nor-noroeste —se corrige Oll a sí mismo.

—¿Por qué? —pregunta Rane.

—Es donde tenemos que ir. Ayúdame con las cajas.

Han empaquetado alguna comida enlatada, paquetes de raciones envueltos en papel de aluminio, algunos suministros médicos y otros productos básicos robados de la casa del piloto. Krank y Graft han bajado hasta el embarcadero para llenar cuatro grandes barriles de plástico con agua potable de los depósitos del muelle.

—¿Vamos a tener que remar? —le pregunta Rane.

—No, tiene un motor. Un pequeño reactor de fusión. Pero hace mucho ruido, y habrá momentos en los que tendremos que estar en silencio, así que también cogeremos los remos.

—Yo no voy a remar —dice Rane.

—No te estoy pidiendo que lo hagas, chico. Por eso trajimos a Graft. Él nunca se cansa.

El chico, Rane, se está poniendo nervioso. Oll se ha dado cuenta. Todos están inquietos. Todos excepto Katt, quien se acaba de sentar en una baliza, mirando los cuerpos que flotan en el agua. Se oyen disparos en las calles de la Punta, y el sonido de los tanques. Tanques y ladridos de perros.

Sólo que Oll sabe que no son perros.

—Ve y ayuda a tu amigo con el agua —dice Oll. Sube a bordo para comprobar el sistema eléctrico y poner en marcha el motor.

Rane se vuelve del embarcadero hacia los tanques. Las ráfagas de viento arrastran el humo negro hasta el muelle y lo hace toser.

Ni siquiera está pensando en Neve. Nada de nada.

Ella está justo allí, de repente. Allí mismo, frente a él, como si surgiera de entre el humo.

Le sonríe. Nunca le pareció más bella que ahora.

—He estado buscándote, Bale —le dice—. Pensé que no volvería a verte nunca más.

Él no puede pronunciar ni una sola palabra. Avanza hacia ella con los brazos abiertos y los ojos llenos de lágrimas.

Desde los depósitos, Krank mira hacia arriba. Ve a Rane por el paseo. Ve lo que está haciendo.

—¡Bale! —le grita Krank—. ¡No, Bale! ¡No!

Comienza a correr hacia su compañero, pero de repente aparecen unos hombres delante de él. En el muelle. Aparecen de entre el humo. Son duros y asquerosos, van vestidos de negro. Están flacuchos, como si estuvieran desnutridos. Llevan pistolas y rifles. Tienen unos cuchillos fabricados con cristal de color negro y metal sucio.

El rifle de Krank está apoyado contra el depósito. Retrocede. No tiene ninguna esperanza de poder volver a recuperarlo.

Los hermanos de cuchillo se ríen de él.

—Matadlo —ordena Criol Fowst al Ushmetar Kaul.

[MARCA: 12. 39.22]

Con las armaduras selladas, la escuadra de combate seis sale por la escotilla Babor 86. Thiel está al mando. Empion le ha dado personalmente la responsabilidad, aunque hay varios capitanes entre las naves supervivientes que han reunido que habrían considerado esa tarea como un honor.

Cuarenta escuadras se mueven a lo largo del casco del *Honor de Macragge*. Cuarenta escuadras de combate, compuestas por treinta hombres cada una. Armados con bólters y armas para el combate cuerpo a cuerpo. Tres hermanos en cada escuadrón van cargados con minas magnéticas.

El escuadrón de Thiel emerge de popa de uno de los propulsores principales de babor. Es un gigante, una masa sólida parecida a la torre de un bloque de viviendas, con toberas de escape en cada lado que podrían parecerse a las cúpulas de los templos de un tamaño considerable.

Calth aparece sobre el conjunto propulsor: un brillante amanecer planetario se eleva sobre una torre embrujada. Calth tiene el aspecto de la Vieja Terra: masas de tierra verde y mares de color azul, con pinceladas de nubes blancas.

Pero Thiel, sin embargo, puede ver sus daños irreversibles. Una espiral de partículas de polvo de tormenta compuesto de hollín de color marrón ya forma parte de la esfera, y otras zonas se parecen a las manchas en la piel de la fruta. La decoloración atmosférica es impensable. Tras la curvada sombra de la luz del crepúsculo, unas secciones del sur del continente están impregnadas con un luminoso brillo de color naranja, como las ascuas ardientes en el fondo de la rejilla de un horno.

Los cierres magnéticos de sus botas lo mantienen en la superficie del casco. Avanza y amplía su visión. Puede ver los alrededores de Calth con extraordinaria claridad. Puede ver las órbitas brillando con energía de fuego salvaje a medida que son consumidas por la conflagración. Puede ver el más cercano de los satélites del planeta ennegrecido y salpicado de manchas de fuego.

Más cerca hay naves. Miles de naves, naves en llamas. Naves a la deriva, inundadas, destrozadas, despedazadas y destruidas; lentas aglomeraciones de escombros, silenciosas nubes de brillantes residuos metálicos. Los rayos de energía guiñan y parpadean a través del vacío.

El campo estelar, esa enorme extensión sin fin de la galaxia, lo mira todo con desprecio, sin impresionarse.

La luz estelar es fría. Es como una noche clara y nítida de tremenda luminosidad. No hay nada que pueda interrumpir el fresco brillo blanquiazul del sol de Veridian. Todas las sombras son profundas y afiladas. Alrededor de él, la luz del sol es dolorosamente brillante y las sombras profundamente oscuras.

Todos los legionarios están entrenados para soportar el vacío y la gravedad cero durante el combate. Aunque esto no es estrictamente así. El buque insignia proporciona una fuente limitada de gravedad y una envoltura de fina atmósfera, el revestimiento atmosférico que se adhiere al casco de la nave mantenido por los generadores del campo magnético para facilitar la función de apertura de los hangares de lanzamiento y los muelles de atraque.

Todavía queda una pequeña sensación de subida y bajada. El paisaje de babor de la nave se abre ante ellos como un enjambre en el horizonte. Es una densa y compleja arquitectura de tuberías y torres, conductos de ventilación y arcos, bloques y postes de enorme magnitud. La escuadra de combate avanza a saltos gigantescos de una superficie a otra, desplazándose bajo un lado de la nave como si fueran acróbatas cruzando un paisaje urbano de tejado en tejado.

El bajo nivel de gravedad potencia sus esfuerzos. Un paso firme se convierte en un salto de diez metros. Tardan sólo un segundo en dominar la práctica, a pesar de las horas de teoría e instrucción. Es demasiado fácil sobrepasarse, presionar demasiado, volar demasiado lejos. A través de los espacios más grandes, los pozos de las rejillas de ventilación de babor y los enormes cañones de las almenas de cubierta, los miembros de la escuadra de combate cambian a chorros cortos de sus arneses de vacío, y así cruzan los abismos divisores de adamantium y acero.

Un crucero de los Portadores de la Palabra, el *Liber Colchis*, una enorme bestia de color escarlata, se ha sujetado a la popa de babor del *Honor de Macragge* como un parásito chupador de sangre. El espacio entre los cascos de las dos naves está completamente oscuro, ya que toda la luz procedente de la estrella ha quedado obstruida.

Sin embargo, se ven luces entre la oscuridad. Thiel avanza con su escuadra y capta las chispas y el resplandor de los instrumentos de corte y los focos que hay colgados. Las escuadras de Portadores de la Palabra que están listos para la evacuación están abriendo cuidadosamente el casco de la nave insignia para instalar unos enormes pasadizos y permitir que sus fuerzas de asalto puedan cruzar directamente.

Las escuadras cuatro y ocho se suponen que están llegando desde otros puntos de

evacuación para unirse contra esta invasión, pero Thiel no ve señales de ellos por ninguna parte. ¿Cuánto tiempo debería darles? Bajo el punto de vista de Thiel, la amenaza de un abordaje se ha mantenido sin resolver durante demasiado tiempo.

Mira a Anteras, su segundo al mando.

Le hace la señal.

Se ponen en marcha.

Abren los chorros de sus arneses de vacío y siguen el ancho cañón de un canal de intercambio de calor brillantemente iluminado, bajo la marcada sombra de un acople de potencia del tamaño de un puente colgante. Sus diminutas sombras de color negro los persiguen a lo largo de todo el casco de la nave.

Una mitad del grupo que tienen por objetivo se encuentra en el casco del buque insignia. La otra mitad está en el lado de una torre de acopla miento a noventa grados del resto. Están usando herramientas de fusión en las placas del casco. Unos enormes cabezales de corte se extienden desde las escotillas de carga sujetas al crucero. Desde la posición de Thiel, el crucero está situado debajo de ellos, y los cortadores cuelgan de él, mordiendo el casco del buque insignia. Los chorros de chispas incandescentes ocultan en la oscuridad los cabezales de corte.

Thiel dispara su bólter, y los proyectiles explotan delante de él. No se oye ningún sonido. Han impactado en la placa pectoral de un portador de la palabra que estaba de guardia en un puerto de intercambio de calor, aunque mirando en el sentido equivocado. Su torso estalla en una bola de llamas, esparciendo metralla y glóbulos de sangre. El impacto lo hace caer dando volteretas hacia atrás, de una punta a la otra. Thiel le atraviesa rápidamente la columna vertebral con un nuevo disparo. Falla el tercer disparo, que abre un silencioso cráter en el casco. El cuarto arranca la cara de un portador de la palabra, convirtiéndolo en un fuerte chorro de llamas y chispas. La sangre sale disparada de su cráneo destrozado, retorciéndose en el cercano vacío.

El resto de la escuadra de combate comienza a disparar. Atraviesan la zona de lucha como una escuadra de ametrallamiento de Thunderbolts, y los portadores de la palabra mueren cuando las ráfagas de disparos de bólter les impactan y los atraviesan. Los cuerpos caen y rebotan. Algunos se desintegran, liberando nubes de gotas de sangre mercurial. Un portador de la palabra es golpeado con tanta fuerza que su cuerpo sale disparado a gran velocidad, disminuyendo de tamaño a medida que deja atrás la nave. Otro de ellos es alcanzado por una explosión que provoca una avería de su arnés de vacío y estalla en una bola de fuego, chocando brutalmente contra el casco

blindado del crucero que hay debajo de ellos.

Cuatro portadores de la palabra mueren sin liberar el cierre de sus botas, y simplemente permanecen en el casco, con los brazos caídos, como estatuas o como cuerpos hundidos en el lecho marino por el peso de sus pies.

El entorno está lleno de enormes masas de sangre a la deriva. Chocan contra Thiel y estallan en gotas más pequeñas, salpicándole toda la armadura. Durante un segundo, su visor queda manchado y pierde la capacidad de visión. Frena a fondo, retrae los propulsores, y aterriza.

Limpia el visor a tiempo para poder ver a un portador de la palabra saltando sobre él. Ambos están al lado de la torre de acoplamiento, a noventa grados en relación al nivel de la nave. El movimiento del portador de la palabra, ayudado por la ligera gravedad, parece exagerado, casi cómico. Dispara su arma. Un proyectil pasa rozando a Thiel. Este le devuelve el disparo. Unos silenciosos disparos estallan en la pierna izquierda del enemigo y destrozan sus dos hombreras. Los impactos alteran de forma violenta su trayectoria, convirtiendo su salto hacia adelante en una caída tremenda hacia atrás y un giro. Choca violentamente contra el soporte de un propulsor y rebota con un ángulo diferente.

Thiel se da la vuelta. Apenas puede esquivar un hacha de energía que aparece en la oscuridad. Mata al portador del hacha con un solo disparo que empuja la figura hacia atrás sacándola de entre las sombras y enviándola hacia la luz. Pero hay otros dos más. Ambos se abalanzan sobre él con herramientas cortantes: un soplete de partículas, que lanza un chorro ardiente, y una cortadora de energía. Los portadores de la palabra se dirigen hacia él a pasos largos y lentos.

Thiel lleva su espada larga electromagnética. La desenvaina, y antes impacta con dos proyectiles de bólter en el pecho del portador de la palabra que empuña la cortadora, creando un banco de inquietas gotas de sangre. Luego se enfrenta con el guerrero del soplete que apunta en su dirección.

Puede cortar a través de los cascos de vacío. Sin duda puede atravesarlo a él y a su armadura.

Thiel usa el alcance y el filo de su espada para conseguir el máximo efecto. Atraviesa el carenado del soplete y el brazo que lo sostenía. La sangre brota del brazo amputado, y la energía se escapa del destrozado soplete. Atrapado en la bola de fuego de color blanco, el portador de la palabra continúa luchando, golpeando, mientras se quema y se derrite. Thiel se arriesga a propinar una fuerte patada en el pecho del

enemigo y lo aleja de un empujón. Inmolado, demasiado brillante como para mirarlo, el portador de la palabra gira sobre sí mismo a medida que desaparece. La energía desatada alcanza la célula del soplete y la hace estallar. La onda expansiva y la luz, ambas en silencio, inundan la torre de acoplamiento. La bola de fuego golpea el casco del crucero y se expanden hacia el exterior, agotando su furia.

Thiel se ve lanzado hacia atrás. Los sensores de su armadura se quedan en blanco durante un segundo, en el que recibe una ráfaga de energía estática y crujidos.

Trata de sujetarse al casco para volver a anclarse. El resplandor de las explosiones se desvanece. Hace una evaluación rápida del combate. Ha perdido dos hombres, hasta donde puede ver, pero las fuerzas de los Portadores de la Palabra se han visto bastante mermadas. Hay cuerpos destrozados a la deriva por todas partes, rodeados por un mar de temblorosas y asimétricas gotas de sangre. Sin embargo, aún no hay ninguna señal de las otras escuadras de combate.

Thiel baja corriendo hacia los enormes cabezales de corte. Son unos instrumentos descomunales, cada uno de ellos más grande que un Rhino, maniobrados por los titánicos servobrazos desde el interior del crucero enemigo. Thiel le hace una señal a Bormarus, que es uno de los hombres asignados para llevar las minas magnéticas. Comienzan a colocarlas sobre los primeros cabezales de corte. Thiel deja a Bormarus trabajando y eleva el servobrazo hasta una plataforma de control colocada a media altura. Si consiguiera dirigir el mecanismo hacia el interior de la nave enemiga…

Como una lluvia de cometas, los proyectiles explosivos caen a su alrededor. Algunos de ellos golpean la plataforma y la barandilla protectora, estallando con destellos brillantes. El diluvio de fuego es inmenso. Más abajo, media docena de sus hombres mueren. Los cuerpos con armaduras de color azul comienzan a vagar a la deriva junto a los de armaduras de color rojo. Las trémulas y brillantes gotas de sangre son todas del mismo color.

Mira hacia «arriba».

El ataque de su escuadra de combate no ha pasado desapercibido. Una fuerza de Portadores de la Palabra está saliendo por las escotillas de carga del crucero. Aparecen disparando e impulsándose con sus propios arneses de vacío.

Thiel y sus hombres son superados en número en una proporción de ocho a uno.

[MARCA: 12. 40.22]

Oll Persson se baja del esquife en el embarcadero. Lleva su fusil láser.

Con su calloso pulgar derecho, quita el seguro con un chasquido y deja preparada el arma. Oll ni siquiera la mira. Está mirando hacia el frente, hacia la inmensidad del embarcadero, mirando las figuras reunidas allí. Su rostro está triste, lo que endurece sus líneas de expresión. El ceño fruncido le hace entornar los ojos, como si el sol brillara demasiado.

No duda. Un paso, dos, y luego comienza a ir más rápido, después a correr, a correr directamente hacia el embarcadero con el rifle apoyado en el hombro, presionándolo contra la mejilla y apuntando mientras corre.

El primer disparo alcanza a un hermano de cuchillo en la columna vertebral, entre los omoplatos, justo antes de que apuñale en el cuello a Krank, que grita como un loco. El segundo y tercer disparo, dan a un hermano de cuchillo en la cara, el hombre que se esfuerza por mantener inmovilizado a Krank. Cuarto disparo. Otro hermano de cuchillo en la parte baja de la mandíbula mientras se vuelve, tirándolo de espaldas al agua. Quinto, sexto y séptimo disparos. A dos hermanos de cuchillo que se daban la vuelta con sus rifles. La ráfaga de tres disparos los atraviesa a ambos.

Dos más comienzan a devolverle los disparos desde la parte baja del embarcadero. El disparo número ocho hiere a uno de los tiradores. Disparo número nueve. Lo mata. El décimo disparo alcanza al otro tirador en la parte superior de la cabeza.

Disparo número once. No hay. El cargador está vacío. Lleva disparando durante todo el día. Expulsa el cargador sin dejar de correr por el embarcadero, y lo deja caer sobre el suelo de madera. Mete uno nuevo.

Los alcanza. Está entre ellos. En combate cuerpo a cuerpo. Oll esquiva un golpe y le asesta un culatazo en la cara. Estilo de guerra de trincheras, como los adiestraron todos aquellos años antes en el lodo a las afueras de… ¿Verdún? ¡Ah, lo que daría por una bayoneta! Tendrá que hacerlo la bocacha del cañón del arma. Parte una frente.

Una patada lateral rompe un tobillo, y otro golpe violento destroza una mejilla. Bloquea una puñalada con el rifle como si éste fuera una lanza larga, girándolo a un lado. Dispara de nuevo. A quemarropa. Le atraviesa el esternón. La sangre sale a chorros por la espalda.

Los disparos de rayos láser lo rozan en la oscuridad. No se inmuta. Cuatro hermanos de cuchillo trepan por las barandillas de la parte final del embarcadero para

unirse a la lucha, para llegar hasta él.

Oll se vuelve, con el rifle láser apoyado en la cadera y el pulgar en el disparo automático. Una ráfaga. El destello estalla como una luz estroboscópica.

Oye un crujir de huesos a su espalda. Oll se da la vuelta rápidamente. Un adorador al que no había visto yace sobre un enorme charco de sangre. Graft lo ha golpeado con uno de sus miembros mecánicos.

—Gracias —dice Oll.

—Iba a hacerte daño, soldado Persson.

En momentos como éste, Oll querría haber enseñado a disparar al viejo servidor de trabajo.

En momentos como éste…

¿Cuántas veces ha rezado para que no hubiera nunca más un momento como éste? La triste verdad del asunto es que sólo hay guerra. Siempre hay otra guerra en la que luchar. Oll lo sabe. Lo sabe mejor que nadie.

Tal vez sea eso. Tal vez Grammaticus tenía razón, por una vez. Tal vez éste es el fin de la guerra. Quizá ésta sea la última batalla.

Krank está tratando de levantarse. Está aturdido. Oll mira a su alrededor en busca de Rane. Ve como el chico está siendo arrastrado por algo hacia las sombras.

—¡Lo ha atrapado, lo ha atrapado! —balbucea Krank.

—Está bien —le dice Oll sin mirarlo, mirando únicamente a Rane—. Coged el agua. Id hasta la lancha. Nos vamos.

El chico podría estar muerto. O simplemente podría estar desmayado Un rifle láser no servirá de nada ahora. El ser que lo ha atrapado ha salido directamente de la disformidad. Oll no sabe lo que Rane o Krank están viendo. Probablemente, algo salido de un bestiario iluminado. Oll ve lo que realmente es. Materia inmunda fusionada en una forma humanoide, vestida con la suntuosidad de una pesadilla. Es bastante real, lo suficientemente real como para matar, pero a pesar de todo no es real. Es sólo un reflejo en la energía de este mundo de algo de fuera del inmaterium. Algo hambriento, inquieto, e impaciente por entrar.

Llámalo demonio, si prefieres. Una palabra demasiado específica, en realidad, aunque tal vez eso es todo lo que los demonios son.

Oll mira los cuerpos de los que ha matado, los harapientos guerreros vestidos de negro. Conocían la magia de la disformidad. No mucho, pero suficiente para juguetear con ella. Suficiente para creer que habían encontrado una verdad insoportable.

Suficiente como para formar una secta, una religión. Suficiente para volverse locos. Como los idiotas de los Portadores de la Palabra. La materia de la disformidad es perjudicial. Una vez que la tocas, se te adhiere. Será difícil que te vuelva a soltar alguna vez de nuevo.

Los cuchillos de color negro de su hermandad. Cuchillos rituales. *Athames*. Agarra uno de ellos, el más cercano, e introduce la empuñadura en el cañón del rifle. Una improvisada bayoneta lo sacará del apuro. Se las arregló bastante bien en Austerlitz.

Oll se queda bloqueado, entonces da un paso al frente y clava la oscura cuchilla en el ser que tiene atrapado a Rane. Unas luces de color negro salen despedidas en todas direcciones. La nube de humo apesta a huevos podridos y carne putrefacta.

La demoníaca criatura chilla como una mujer, luego muere, y la materia de su interior se derrumba en el negro fango y cubre a Rane. El muchacho está fuera de combate. Pero todavía tiene pulso.

Oll mira a su alrededor. La chica, Katt, está detrás de él, mirando fijamente a Rane.

—Ayúdame a llevarlo —le pide Oll.

Ella no dice nada, pero agarra a Rane por los pies. Aparece Zybes, con el miedo reflejado en su mirada, y ayuda a la muchacha con el chico.

Oll saca de un tirón lo que queda del cuchillo, y lo lanza al agua sucia. Toca el símbolo que lleva colgado en el cuello y susurra unas palabras de agradecimiento a su dios por la liberación. La adrenalina sube por sus viejos miembros. Odia su rapidez, su intensidad. Creía que estaba más allá de todas esas tonterías.

Regresa a la barca. El tiroteo habrá llamado la atención, pero reconoce que tienen tiempo de dirigirse hacia el canal.

Ve al hermano de cuchillo al que Graft ha derribado. Un comandante, un oficial, el líder de la manada. Un *majir*. Boca abajo. Hay sangre por todas partes procedente de la herida de su cabeza. A su lado, sobre el entablado, hay un cuchillo, otro *athame*.

Pero el del líder es uno de los buenos. Fabricado a mano. Uno especial para destacar su autoridad e importancia. Es algo más delicado que las toscas puntas rituales que los demás empuñan, si algo tan inherentemente retorcido y endemoniado se puede considerar delicado.

Puede que no sea exactamente lo que Oll está buscando, pero es lo más parecido que ha encontrado hasta ahora, y estaría loco si lo dejara.

Lo coge, lo envuelve en un trapo, y lo mete en el bolsillo del muslo.

Tres minutos después, el motor de la barca vuelve a la vida, y el bote avanza hacia las oscuras aguas, alejándose del embarcadero.

Criol Fowst se despierta de golpe. Se sienta y aparta la cara de la fresca y húmeda cubierta. Hay sangre por rodas partes, por todo su cuerpo. Se toca el cuero cabelludo con los dedos, y se da cuenta de que un trozo de su cráneo está realmente dañado y no debería moverlo.

Vomita varias veces.

Sabe que le han quitado algo, algo muy especial y valioso, algo que le había dado Arune Xen. El futuro de Fowst dependía de ello. Lo necesitaba para conseguir todo el poder y el control que soñaba poseer.

Alguien va a morir por cogerlo.

No, peor que morir.

[MARCA: 12. 41. 1]

Un golpeteo sordo. Como si sus oídos estuvieran taponados. Como si todo estuviera nublado. Como la sangre que le gotea por las sienes.

Un ruido. Un ruido estridente y agudo. Es un comunicador. El comunicador de su casco. Una transmisión. ¿Qué dice?

Ventanus trata de responder. Tiene la boca flácida, adormecida. Está boca abajo. Siente el olor a sangre. De su propia sangre.

¿Qué es esa transmisión? ¿Qué significa ese mensaje? Tan metálico, tan lejano, tan apagado.

Se esfuerza por escuchar. Comienza a hacerse más fuerte, más fuerte, comienza a destacar entre las capas que lo debilitan, como el sonido que se transmite bajo el agua, hasta que se hace claro, alto y comprensible.

—Samus. Ése es el único nombre que oirás. Samus. Significa el final y la muerte. Samus. Yo soy Samus. Samus está por todas partes. Samus es el hombre que está a tu lado. Samus te roerá los huesos. ¡Ten cuidado! Samus está aquí.

—¿Quién habla? ¿Quién es? —balbucea Ventanus—. ¿Quién está usando este canal? ¡Identifíquese!

Está tumbado en el suelo sobre una pendiente de hierba pisoteada y escombros. Está en los jardines del palacio de Leptius Numinus.

Se pone en pie. Hay dos ultramarines muertos por allí cerca, uno de ellos aplastado; el otro, partido por la mitad.

Ventanus comienza a recordar. Recuerda la metamorfosis de Cxir. Mira a su alrededor.

El demonio es enorme. Tiene unos brazos inmensamente largos, delgados y huesudos, y camina sobre ellos de la misma forma en la que un murciélago se apoya en sus alas plegadas para caminar. Los dos cuernos que tiene sobre la cabeza son tremendamente grandes.

Está atacando el palacio. Está derribando los muros delanteros, que al caer provocan enormes torrentes de piedra y yeso.

Los hermanos de batalla y los soldados del ejército se apartan y retroceden a su paso, disparándole con todo lo que tienen: bólters, armas láser, armas de plasma, proyectiles sólidos. Los disparos acribillan y perforan el grotesco bulto de color negro, pero no parece sentir dolor. Ventanus puede oír su voz en su oído,

murmurando a través del comunicador.

—Samus. Significa el final y la muerte. Samus. Yo soy Samus. Samus te roerá los huesos. ¡Ten cuidado! Samus está aquí.

Ventanus ve a Sullus. Sullus ha cogido su espada, la espada que usó para matar a Cxir. Ventanus lo sabe, simplemente lo sabe. Sullus está tratando de reparar el mal que su error ha provocado.

Sullus se abalanza contra el demonio y le propina un rajo tras otro.

Ventanus avanza. Comienza a correr.

—¡Sullus! —le grita.

Sullus no lo escucha. Está cubierto de salpicaduras de icor y no deja de destrozarle la carne rancia a esa cosa.

El demonio finalmente parece darse cuenta de la figura vestida de color azul cobalto que está descuartizando la base de su columna vertebral.

Lo pisotea.

Entonces comienza a moverse, ajeno a los proyectiles explosivos que le sacuden la carne. Otra parte de la fachada del palacio se derrumba.

Ventanus alcanza a Sullus. Su cuerpo está comprimido contra el suelo en una humeante y chamuscada depresión que rezuma baba. Trata de sacarlo. Sullus está aún vivo. Su armadura lo ha protegido, aunque tiene lesiones por aplastamiento. Los huesos están rotos.

Ventanus oye un choque y el sonido de cadenas. Uno de los Shadowswords se precipita contra los jardines del palacio. Ha llegado por el puente y se estrella contra la garita para adentrarse en el complejo. Ha derribado la puerta en la que los Portadores de la Palabra perdieron a cientos de guerreros tratando de destruirla.

El vehículo superpesado retumba a través de los jardines destrozados, arrasando algunos de los emplazamientos de los soldados de Sparzi. Apunta con su cañón volcano. Ventanus oye el característico «suspiro-lamento» de los capacitadores cargándose para disparar.

La explosión es bestial. Un destello luminoso. Un rayo abrasador alcanza al demonio en el cuerpo. La cegadora luz brillante parece retorcerse contra la oscuridad del demonio y lo envuelve. El cuerpo de la criatura desprende oscuras ráfagas de vapor, pero no muestra ningún signo de deterioro.

Se vuelve hacia el tanque.

Ventanus comienza a correr de nuevo a través del destrozado jardín, esquivando

los cuerpos de los hombres asesinados por el demonio, hacia el muro del palacio. Tiene una teoría. No es mucho, pero es todo lo que tiene. El demonio es insensible a los daños producidos en su cuerpo, pero su cabeza podría ser vulnerable. Los daños en el cerebro o en el cráneo podrían frenarlo o perjudicar su funcionamiento. Tal vez incluso ahuyentar a ese maldito ser.

Se ha apoderado del Shadowsword. El vehículo superpesado trata de recargar su cañón, pero ese famoso ritmo de fuego lento…

El demonio agarra el tanque por la parte delantera del casco, doblando los faldones de la armadura y rasgando los protectores de seguimiento. Empuja hacia atrás el tanque de trescientas toneladas, arrancando la hierba como si fuera mantequilla. El tanque acelera, soltando chorros de gases, tratando de embestir al astado ser, las cadenas resbalan y se tuercen. Salpica barro. Los remaches salen volando. El Shadowsword trata de girar la torreta para disparar contra el demonio a quemarropa. El ser golpea la enorme boca del cañón destrozando todo el ensamblaje de alrededor. Ventanus oye todo el engranaje interno y los controladores de rotación triturarse y apagarse. La montura del cañón se afloja, quedando colgada del poderoso chasis, y el arma se desliza hacia un lado.

El demonio se agacha, resoplando, y muerde el casco. A continuación empuja el tanque de nuevo, llevándolo hasta un huerto ornamental de árboles frutales y aplastándolo contra el muro adosado.

Ventanus corre por una pendiente de escombros. Salta, con los brazos abiertos, y aterriza en el techo plano de un pórtico de jardín. Corre por todo el tejado y evita un trozo de muro derribado por el ataque del demonio, y luego vuelve a saltar de nuevo, esta vez sobre el parapeto de mármol del tejado del palacio. Continúa corriendo por el tejado hasta llegar a la altura del demonio, casi sobre él. Está acabando con el tanque, destrozándolo como un perro de caza acaba con un conejo.

Ventanus puede verle la nuca, arrugada y pálida, casi humana. Ve los mechones de su asqueroso pelo negro y la parte posterior del cráneo, donde la piel manchada cuelga floja detrás del abultamiento de los absurdos cuernos.

Ventanus acelera su marcha. Alarga la mano hacia la espada, pero la vaina está vacía.

Lo único que tiene es el cuchillo ritual de Cxir.

Lo saca, lo agarra con ambas manos, con la punta de la hoja hacia abajo, y salta del tejado con los brazos levantados por encima de la cabeza.

[MARCA: 12. 42.16]

No hay ningún lugar adonde ir. Los portadores de la palabra salen en tromba de los hangares de carga acribillando la zona con sus armas de fuego.

Thiel se agacha y los esquiva. Los disparos pasan junto a él en silenciosos rayos de fuego.

Su escuadra de combate está acabada. La misión ha terminado. Los riesgos son demasiado grandes.

—¡Replegaos! —grita por el comunicador, y activa su arnés de vacío.

La violenta aceleración lo levanta formando una amplia curva y lo lleva hacia atrás, lo que lo saca de la zona de combate. Cuatro, o tal vez cinco de los guerreros de su escuadra se elevan junto él. Zaridus, el último en llegar, recibe un disparo y su cuerpo inerte sale dando vueltas hacia las estrellas, sacudiéndose cuando los reactores del arnés se atascan y fallan en el encendido.

Los disparos los persiguen. Echándose a un lado, Thiel ve los destellos de luces silenciosas golpeando con fuerza contra el casco del buque insignia que se encuentra por debajo de él, arrancado los contrafuertes y los puntales.

Aterriza, con la esperanza de tener buena cobertura. Tiene que recargar. Trata de calcular la dispersión del enemigo y evalúa los ángulos por los que aparecerán. Da las órdenes para el reagrupamiento a los miembros supervivientes de su escuadra.

De todos modos, los portadores de la palabra se le echan encima. Dos de ellos llegan hasta la parte superior de un respiradero térmico, otros dos a un lado del búfer de amortiguación. Recibe dos disparos. Algo lo golpea en el hombro.

No, es una mano. Una mano arrastrándolo hacia atrás.

Guilliman aparta a Thiel y se lanza hacia los portadores de la palabra. Sus pies blindados hincan los dientes en la piel del casco a medida que gana tracción. Parece enorme, como un titán. No como una máquina de Marte: un titán mitológico.

Lleva la cabeza desnuda. Imposible. Su carne está pálida por el frío. Su boca se abre en un grito silencioso cuando choca contra ellos.

Mata a uno. Aplasta la cabeza del legionario contra su pecho con la base de su puño. La sangre se derrama por los lados. El cuerpo cae al suelo lentamente.

Guilliman se vuelve, se encuentra con otro, perfora el torso del legionario con su gigantesco puño y tira de él, arrancándole la columna vertebral. Llega un tercero, ansioso por obtener la gloria de matar a un primarca. Thiel lo elimina con un disparo

de su bólter, que sujeta firmemente con las dos manos y con los pies clavados en el suelo.

El cuarto se abalanza contra el primarca.

Guilliman se da la vuelta y lo golpea en la cabeza. Se la arranca. La cabeza y el casco salen rodando, dando botes como una pelota y dejando rastros de sangre.

Llegan refuerzos. Otra escuadra de combate finalmente llega hasta la sección del casco. Una feroz y silenciosa batalla de bólters que cruzan disparos hacia adelante y hacia atrás a través de un cañón intercambiador de calor. Cuerpos golpeados, y fluidos internos, se internan en la helada oscuridad.

Thiel triangula su posición. Hace una señal al puente para que abran la puerta Babor 88.

Mira a Guilliman. Señala hacia la puerta.

El primarca quiere luchar. Thiel conoce esa mirada. Esa necesidad. Guilliman quiere continuar luchando. La sangre lo rodea como si fueran pétalos de rosa de color rojo, y quiere aumentarla.

Sin embargo, ya es hora de poner fin a esta lucha y combatir contra lo que realmente importa.



DOS

[MARCA: 12.53.09]

Erebus está allí de pie, rodeado de seres demoníacos.

Continúa en la parte alta del norte, en la ahora maldita Meseta Satric. El cielo es de color rojo sangre, el color de la armadura de su legión. El horizonte es un anillo de fuego. La tierra es un montón de cenizas. Las piedras negras señalan el círculo ritual, unas piedras traídas desde el mundo de tumbas en el que se ha convertido Isstvan V, que palpitan con un poder incandescente. El viento sopla. Con sus estridentes notas, como voces cantando, es la verdad. La Verdad Primordial. La verdad de Lorgar. La verdad de las palabras que portan.

Los supervivientes del Tzenvar Kaul hace mucho tiempo que se retiraron hasta una distancia segura a unos quince kilómetros del valle. Sólo quedan los guerreros de Gal Vorbak, liderados por Zote, y sus formas inflexibles son una prueba contra el mortal viento y el antinatural fuego. Erebus está cansado, pero también eufórico. Es casi la hora de la segunda salida del sol. El segundo y gran Ushkul Thu. Le hace una señal a Essember Zote.

Alrededor de Erebus, en las laderas calcinadas y rocas renegridas, los demonios se arrastran, alterados por su movimiento. Disfrutan del diabólico resplandor, reluciendo, brillando, chirriando; algunos lentos, otros deseosos de ser desatados.

Los calma con unas palabras suaves. Sus formas se extienden a su alrededor tan lejos como le llega la vista, como una colonia de pinnípedos tomando el sol en una orilla maldita. Dan vueltas unos alrededor de los otros, con los cuerpos entrelazados, abrazados, unidos. Se retuercen y gimen, gritan y susurran. Alzan las cabezas para proferir sus inmundos gritos hacia el moribundo cielo. Unos enormes moscardones revolotean por todas partes ennegreciendo el asqueroso aire. Los cuernos y las crestas se balancean al espantoso ritmo. Las alas de murciélago se extienden y aletean, las patas seccionadas se agitan y sacuden.

Erebus los señala. Conoce sus nombres. Algolath. Surgotha. Etelelid. Mubonicus. Baalkarah. Uunn. Jarabael. Faedrobael. N’kari. Epidemius. Seth Ash, quien cambia de aspecto. Ormanus. Tarik renacido, el que es ahora Tormaggedon. Laceratus. Protael. Gowlgoth. Azmodeh. Y cien mil más.

Samus acaba de regresar, sumergiéndose en el círculo para revestirse en una nueva carne. Por lo que se ve, todavía quedan algunos enemigos capaces de presentar batalla si es que son capaces de devolver a alguien como Samus a la disformidad.

Eso no será suficiente. Nada vencerá a lo que está descendiendo.

La realidad se está derrumbando. Erebus puede oírla rasgarse y crujir a medida que se retuerce. Calth no puede soportar tanta tensión.

Entonces se desatará la ruina, como una tempestad.

Zote lleva el frasco de disformidad.

Erebus lo sintoniza para poder establecer conexión con el muelle Zetsun Verid y con Phaeron.

Erebus se da cuenta de que le sangra la boca. Se limpia la sangre.

—Comenzad —les dice.

[MARCA: 12.59.45]

Sorot Tchure observa la cara de Kor Phaeron mientras recibe el mensaje de la superficie. Siente alegría. Se acerca el momento.

El grueso de las coordenadas ya está configurado. Con un simple gesto de asentimiento de Kor Phaeron, Tchure da instrucciones a los magi de sus paneles de control. Toda la red de armas planetarias es dirigida hacia un único y nuevo objetivo.

La impaciencia de Kor Phaeron es evidente. Ha jugado con la red, aniquilado naves de guerra, órbitas y lunas, pero en seguida se cansó de este deporte. Un puto propósito lo aguarda.

Los Portadores de la Palabra presumen de tener una comunión especial con las estrellas. Los soles de los cielos tienen un profundo significado para ellos. Los diferentes estratos de la organización de su legión llevan el nombre de símbolo solares. Gracias a un esfuerzo sobrehumano, Erebus y Kor Phaeron han transformado todo el planeta de Calth en un templo solar, un altar en el que ofrecer su tributo final.

Erebus ha debilitado la delgada piel de la realidad, y ha abierto la membrana que encierra el inmaterium. El altar está elegido.

Kor Phaeron da un paso adelante y coloca su mano izquierda sobre el control principal.

Lo pulsa.

La red de armas comienza a abrir fuego. Energía concentrada y sólida. Andanadas de cohetes. Rayos destructores. Cabezas de combate de antimateria revestidas de metales pesados. Los rayos y las descargas tardarán al menos ocho minutos en llegar a su objetivo. Los proyectiles más pesados tardarán mucho más tiempo. Pero todos ellos llegarán a impactar, y continuarán una y otra vez mientras continúa el despiadado bombardeo.

El objetivo es la estrella de color blanquiazul del sistema Veridian. Kor Phaeron comienza a asesinar el sol.

[MARCA: 13.10.05]

—Temíamos que hubierais muerto —le dice Marius Gage.

Guilliman acaba de entrar por el puente auxiliar del *Honor de Macragge* con su maltrecha escuadra de combate de escolta.

—Si no me ha matado —contesta Guilliman—, será porque no se ha esforzado lo suficiente.

Los hace sonreír. Es bueno en eso. Pero todos pueden apreciar el cambio que ha sufrido. Nunca fue un hombre en el que pudieras confiar. Era demasiado duro, demasiado impulsivo, demasiado austero. Ahora se encuentra herido. Herido como si fuera un animal. Herido de una forma que hace peligroso a ese animal.

—Expulsado sin un casco de protección —explica Guilliman—. La biología de primarca ayudó, pero la envoltura atmosférica fue mi verdadera salvación.

—¿Qué…? —comienza a decir Gage.

—¿Qué era aquello? —acaba la pregunta Guilliman. Todos lo miran, todos lo escuchan atentamente.

—¿Podríamos continuar esta conversación en privado? —pregunta Gage.

Guilliman niega con la cabeza.

—Tal y como me ha contado Thiel —dice, señalando al sargento que se encuentra a su lado—, habéis pasado horas intentando abriros paso a través de esta nave contra otros demonios parecidos. Os ha costado. Puedo ver que te ha costado, Marius.

De repente, Gage es dolorosamente consciente de su brazo amputado.

—No tiene ningún sentido intentar ocultar la verdad a ninguno de los presentes —sigue diciendo Guilliman—. Todos habéis servido hoy a las fuerzas de Ultramar con más esfuerzo del que se podría esperar. Y el día aún no ha acabado. No parece probable que vayamos a ganar nada, ni siquiera sobrevivir, pero querría destrozar a nuestros traidores enemigos antes de morir.

El primarca mira la habitación. Su armadura está brillante y pegajosa por la suciedad. Tiene el rostro sucio y sangre en el cabello.

—Vamos a compartir lo que sabemos y a planear alguna estrategia. A estas alturas agradezco las teorías de cualquiera. Lo tendremos todo en consideración.

Se acerca al estrategium.

—Podríamos usar la palabra «demonio», creo. Un ente de disformidad apareció y destruyó el puente. Habéis luchado contra otros. «Demonio» es una palabra tan buena

como cualquier otra. Era Lorgar, o al menos…

Se calla, y se los queda mirando.

—No sé dónde está Logar. No sé si mi hermano estuvo alguna vez en este sistema en carne y hueso, pero su presencia y su voz estaban junto a mí, y fue él quien se transformó. No fue un truco. Lorgar y su legión se han aliado con los poderes de la disformidad. Han forjado una alianza nefasta. Los ha transformado. Ha comenzado una guerra.

Guilliman suspira.

—No sé cómo luchar contra ellos. Sé cómo combatir con la mayoría de las cosas. Incluso puedo encontrar la forma de luchar contra guerreros de las Legiones Astartes, aunque la idea parezca increíble. Como Thiel aquí, puedo pensar lo impensable y formular teorías blasfemas. Pero ¿demonios? Me parece que con el Concilio de Nikaea nos deshicimos voluntariamente de una de las armas que podríamos haber usado contra la disformidad. Podríamos usar el Librarius ahora.

Sus guerreros asienten con la cabeza en silencio.

—Deberíamos pedir su rehabilitación —añade—. Si alguna vez tenemos la oportunidad. Ahora no podemos hacerlo. No hay tiempo. Pero si alguno de nosotros consigue sobrevivir, sabe que el edicto debe ser revocado.

Se detiene, pensativo.

—Es como si… —reflexiona—… como si alguien lo supiera. Nikaea nos desarmó. Es como si nuestro enemigo supiera lo que iba a pasar y organizara los hechos para que voluntariamente desecháramos nuestra única arma práctica en el momento que era necesaria.

Se oye un murmullo de asombro.

—Todos estamos siendo utilizados —continúa Guilliman, alzando la vista y mirando a Gage—. Todos nosotros. Incluso Lorgar. Cuando trató de matarme, de lanzarme hacia el espacio, pude sentir su dolor. Nunca había estado tan cerca de él, pero existe un lazo fraternal. Podía sentir su terror. Su agonía por la forma en la que el destino se había torcido sobre todos nosotros.

—Él dijo que Horus… —comienza a decir Gage.

—Sé muy bien lo que dijo —le replica Guilliman.

—Dijo que los demás ya estaban muertos. En Isstvan —lo presiona Gage—. Manus, Vulkan, Corax…

—Si eso es cierto, sería una tragedia más allá de lo creíble —comenta Empion.

—Tres hijos. Tres primarcas. La pérdida es terrible —añade Guilliman—. Cuatro si cuentas a Lorgar. Cinco si lo que él dice de Horus es cierto. Y otros se han convertido en…

Guilliman inspira profundamente.

—Voy a sentir muchísimo las muertes de Corax y Vulkan. Pero a Manus será a quien eche más de menos.

Gage sabe a lo que se refiere su primarca. En todos los simulacros tácticos, Guilliman muestra una atención especial por algunos de sus hermanos. Se refiere a ellos como «unos pocos intrépidos» en los que verdaderamente se puede confiar para que hagan lo que están obligados a hacer. Dorn y su legión son uno. A pesar de tener mal genio y ser polémico, Russ es otro de ellos. Sanguinius es el tercero. Guilliman admira enormemente a los guerreros de Khan, pero los Cicatrices Blancas ni son ni previsibles ni dignos de confianza. Ferrus Manus y los Manos de Hierro eran siempre los cuartos de los pocos intrépidos. Con cualquiera de esas cuatro piezas clave, Dorn, Russ, Manus o Sanguinius, Guilliman siempre decía que podía ganar cualquier guerra. Indiscutiblemente. Contra cualquier enemigo. Incluso en casos extremos, los Ultramarines podían unirse con cualquiera de esos cuatro aliados y acabar con cualquier enemigo. Era la teoría principal. En cualquier situación que significara el fin del mundo a la que se enfrentaba el Imperio, Guilliman podía llevar a cabo una práctica ganadora siempre que pudiera confiar en uno de los cuatro. Y de ellos, Manus era la clave. Implacable. Inquebrantable. Si estaba de tu lado, nunca se rendiría.

Ahora, al parecer, se ha marchado. Ha muerto. Hermano. Amigo. Guerrero. Líder. El aliado más incondicional de Ultramar.

Guilliman rompe el triste silencio.

—Enseñadme la táctica. El espacio cercano de combate. ¿Alguien ha dicho que finalmente había una transmisión desde la superficie?

—De Leptius Numinus, señor —dice el oficial de comunicaciones.

—¿Quién era?

—El capitán Ventanus —lo informa Gage—. Durante un momento tuvimos buena señal, y estábamos recibiendo un importante suministro de datos, pero la transmisión se cortó repentinamente hace casi una hora. Una interrupción violenta.

—No tengo que preguntar si estáis intentando restablecer la comunicación, ¿verdad? —dice Guilliman.

—No, señor —le responde el oficial de comunicaciones.

Guilliman se dirige a Empion.

—Reúne a todas las fuerzas que tengamos a bordo de esta nave. Escuadras de combate. Todas las armas que podamos encontrar. Olvídate del capítulo y de las líneas de la compañía, simplemente divide a los hombres que tenemos en grupos de combate viables. ¿Han pintado sus cascos de rojo los líderes de los escuadrones?

—¿De rojo, señor? —le pregunta Empion.

—No tenemos una transmisión segura, Klord, así que quiero señales visuales firmes y seguras para la cadena de mando.

Guilliman mira a Thiel.

—Además —añade—, creo que después de todos los esfuerzos de hoy de Thiel, ya es hora de que esto deje de ser una señal de reprobación.

—Sí, mi señor —asiente Empion.

—¡Mi señor! —grita el capitán Hommed.

—¿Qué ocurre?

—La red de armas, mi señor. Está disparando.

—¿A quién?

—A… al sol.



TRES

[MARCA: 13.30.31]

Los truenos retumban a través de los apesadumbrados cielos sobre el destrozado palacio de Leptius Numinus. Comienza a caer una lluvia torrencial. Los patrones atmosféricos del maltratado planeta se estremecen de nuevo.

Ventanus se queda de pie por un momento y deja que la lluvia torrencial limpie el asqueroso icor de color negro de su armadura. Puede sentir las gotas de lluvia golpeando contra su rostro. Abre los ojos y ve a los escuadrones lanzallamas de Sparzi achicharrando el lodo, la carne gomosa negra y las tóxicas entrañas renegridas que el demonio dejó atrás cuando explotó. Las columnas de llamas chisporrotean y crepitan ferozmente bajo la lluvia.

Camina hacia lo que queda del atrio del palacio. Selaton lo está esperando.

—Lo mataste —le dice Selaton.

—No estoy muy de acuerdo con tu definición.

—Lo eliminaste, entonces. ¿Cómo lo hiciste?

—Suerte. Suerte de la peor clase.

Ventanus vuelve a mirar hacia los destrozados jardines, los derruidos muros, los escombros de la puerta.

—No podemos quedarnos aquí. Cxir dijo que se aproximaban más fuerzas. Este lugar ya era difícil de defender antes. Será imposible hacerlo de nuevo. Esto nunca fue una fortaleza.

—Estoy de acuerdo, pero ¿qué pasa con el motor de datos? —pregunta Selaton.

—Buena pregunta.

Ventanus se da cuenta de que su sargento lleva un saco. Lo coge y mira en su interior.

Está lleno de dagas negras. Puñales rituales. Algunos de ellos son de metal negro, otros de cristal, y algunos tienen piedras incrustadas; algunas empuñaduras son de alambre, otras de cuero, otras de piel de serpiente. Selaton los ha recogido de entre los miembros de la hermandad muertos.

—Usaste el arma de Cxir contra el demonio —le dice tranquilamente Selaton—. La teoría: estas cuchillas funcionan. Sus propias armas funcionan.

—Puede que tengas razón —dice Ventanus. Mira otra vez al interior del saco. Las cuchillas brillan y relucen entre las sombras—. Pero me temo que todas estas cosas son tan nocivas y peligrosas como los monstruos contra quienes las queremos usar.

Tíralas, Selaton. Lánzalas a un pozo. Mete una granada dentro del saco y arrójalo a una zanja. No podemos empezar a usarlas.

—Pero…

Ventanus lo mira.

—La teoría: así es como comenzó con la XVII Legión —le dice—. El uso oportuno de un arma desconocida para derribar a un inesperado y resistente enemigo. Unas extrañas dagas encontradas en algunas tumbas o templos de los xenos, ¿qué daño podían hacer? Atraviesan la carne del demonio. Merece la pena correr el riesgo.

Una mirada de repugnancia absoluta recorre el rostro de Selaton.

—Voy a deshacerme de ellas —le dice.

Ventanus camina hacia el almacén. Pasa por la sala en la que Sydance está observando cómo los magi tratan de reconectar el comunicador.

—Excelente combate —le dice Sydance, aplaudiéndolo.

—Esta vez he sido yo el eldar número trece —le contesta Ventanus—. Pero no volveremos a tener esa suerte de nuevo. ¿Está arreglado el comunicador?

—Están trabajando en ello. El enlace de datos continúa estando activo. La servidora quiere verte.

—Está bien. Yo también quiero verla a ella.

Ventanus entra en el almacén. Tawren se ha desconectado del motor de datos. Uno de sus magos, Uldort, ha ocupado su lugar en el enlace para mantener el procesamiento de datos.

—Capitán —lo saluda Tawren.

—Servidora.

—Este motor de datos no es lo suficientemente potente como para hacerse con el control de la red.

—Así que ¿eso es todo? —pregunta Ventanus—. ¿Ahora nuestra contribución consiste en… recopilar y suministrar información a la flota hasta el momento en que seamos exterminados?

—Ese será el destino de Leptius Numinus —le dice ella—. Sin embargo, por favor coloque esa contribución en su contexto. Éste es el único motor de datos en funcionamiento en Calth. No es solamente una fuente vital de datos; es la única fuente de datos.

Ella le muestra las pantallas con los cuadros de datos.

—Hemos desarrollado un esquema de resistencia por todo el planeta. Está roto y

disperso, pero es fuerte. Se extiende a través de cientos de ubicaciones, al menos treinta mil de sus hermanos de batalla y doscientos mil soldados y guerreros del Mechanicum continúan activos. Coordinados, pueden lograr mucho más que si actúan descoordinados.

—Este palacio sólo puede proporcionar esa coordinación por poco tiempo —dice Ventanus—. El enemigo está en camino.

—Esa imagen no es totalmente oscura, capitán. Hace aproximadamente quince minutos hice un descubrimiento muy importante.

Tawren sonríe al recordar el hallazgo. Es un tanto agridulce, casi doloroso de recordar y, sin embargo, estimulante. Había encontrado el regalo de Hesst. Descubrió en lo que estaba trabajando cuando murió, aquello que él escondió tan escrupulosamente para que estuviera a salvo hasta que ella lo descubriera.

—Mi predecesor intentó configurar un código asesino para combatir la secuencia del código corrupto enemigo. Consiguió esta proeza antes de morir. Fue un acto de desesperación y genialidad. Es una sublime e intuitiva pieza de codificación, y sólo Hesst podría haberlo hecho.

—¿Lo podemos utilizar para efectuar una purga? —le pregunta Ventanus.

—Hesst escondió el código asesino en un motor de datos seguro que seguidamente cerró y selló. El motor de datos es el cogitador de manifiestos del gremio de carga y descarga en el espaciopuerto. Se encuentra en un bunker seguro en la zona industrial entre el espaciopuerto de Numinus y las pistas de aterrizaje de Lanshear. Lleva a cabo las operaciones de carga de ambos puertos, y por lo tanto es lo suficientemente poderoso como para dirigir la carga de datos de la red de armas planetaria. Como se trata de un motor civil, no era un objetivo militar principal. Hesst lo limpió con su código asesino y luego lo aisló.

Ahora Tawren se da cuenta de ello, de por qué se mantuvo hasta el último momento. Por eso no podía abandonar su puesto, ni siquiera cuando el código corrupto había dañado su mente. Sentía que tenía que terminar. Estaba decidido a terminar. Estuvo aguantando todo el tiempo que pudo para conseguir hacerlo.

—¿Puedes utilizar ese motor por control remoto? —pregunta Ventanus.

—No, capitán. Necesito acceso directo a la conexión principal para lanzar el código asesino. Una vez que haya conseguido depurar una vía en el sistema, puedo crear un nuevo colector y asumir el control de la red.

—No será fácil llegar hasta la zona del puerto.

—Por supuesto que no lo será —le contesta ella—. Hay un problema adicional.

—Continúa —dice Ventanus.

—El enemigo controla la red usando un motor de datos que capturaron en una de las plataformas orbitales supervivientes. Puedo depurar el sistema, pero no puedo anular ese control. Necesitamos ayuda de la flota para dirigir el objetivo hacia la plataforma.

Asiente con la cabeza.

—¿Y qué pasa con este motor? —pregunta él.

—Debe mantenerse en funcionamiento el máximo de tiempo posible —le contesta Tawren—. El magos Uldort se ha ofrecido voluntario para quedarse y mantenerlo operativo todo el tiempo que pueda.

—Es una sentencia de muerte —le dice Ventanus, mirando al joven magos del enlace—. Los Portadores de la Palabra están llegando.

—Calth es una sentencia de muerte, capitán —le contesta la servidora—. Lo único que importa es cómo nos enfrentamos a ella.

El capitán se queda callado durante unos momentos.

—Prepara a tus hombres para viajar, servidora —le dice—. A ver qué puedes hacer a través del enlace de datos para coordinar el apoyo a nuestro asalto en la zona del puerto.

Regresa a la sala de comunicaciones. En el pasillo, les dice a Sydance, Selaton y Greavus que movilicen las fuerzas.

—Estamos evacuando este lugar. Vamos a regresar al puerto. Reunid todas las fuerzas que podáis. Especialmente vehículos de combate. Vamos a tener que abrirnos paso a la fuerza.

—Eso no suena muy bien —dice Sydance.

—Suena como suena —contesta Ventanus—. Es la única práctica que merece la pena que nos queda. Necesito ese enlace. Necesito el transmisor. Hemos estado perdiendo el tiempo sin coordinación de la flota. Decidles a los magi que necesito hacer una transmisión.

Se alejan de prisa. Él espera. Piensa.

Aparece Arook.

—Yo me quedo —dice el skitarii.

—Podrías serme útil.

—Mi obligación es para con el Mechanicum, Ventanus. Este motor de datos

necesita mantenerse activo durante el mayor tiempo posible. Comprende cuál es mi deber.

Ventanus asiente. Le estrecha la mano.

Arook la mira durante un momento, desconcertado por la desconocida actividad de la interacción social.

Aprieta la mano de Ventanus.

—Marchamos por Macragge —le dice Ventanus.

—Nosotros nos quedaremos defendiendo Marte —contesta Arook—. Significa lo mismo.

Se vuelven cuando Sullus se les acerca. La armadura del capitán está seriamente dañada y abollada. Cojea un poco. Sus huesos van a necesitar mucho tiempo para volver a unirse.

—Yo me quedaré aquí también, Ventanus —le dice—. Los skitarii podrían utilizar algunas de las armas de la legión. En este momento no estoy en condiciones de ir muy lejos. Pero aún puedo permanecer de pie y disparar.

Ventanus mira a Sullus a los ojos.

—Tellus, esto no ha sido culpa tuya —le dice—. Nada de esto.

—Esto no tiene reparación, Remus —le contesta Sullus—. No siento lástima por mí. Esto no fue culpa de nadie, pero todos vamos a acabar pagando. Toma el puerto, apodérate de la red, acaba con toda su flota. Y recuerda mi nombre mientras lo estás haciendo.

—¡Tenemos conexión! —grita Sydance.

Ventanus coge el micrófono que le da el magos.

—Al habla Ventanus, al mando de Leptius Numinus. Ventanus, Ventanus. Solicitando enlace cifrado de prioridad con la XIII flota. Responda.

—Aquí la nave insignia de la flota de la XIII —resuena en el comunicador—. Sus códigos de autorización han sido reconocidos. No se retire.

Una nueva voz se oye a través del enlace.

—Remus.

—Mi primarca —dice Ventanus. Parece sorprendido. Pensé que tendrías oficiales que se encargaran por vos de las redes de comunicaciones, mi señor.

—Y así es. Pero sólo por esta vez. Me preocupaba que tu sorpresa pudiese proceder de los rumores de mi muerte.

—Eso también, mi primarca. Saber que estáis sano y salvo levantará los ánimos por aquí.

La comunicación empieza a fallar.

—Decía que hoy has hecho un buen trabajo, capitán —se oye a través del comunicador—. Los datos que nos estás enviando son de un valor incalculable. Gage está coordinando nuestras fuerzas.

—Es un mal día, señor.

—No soy capaz de recordar uno peor, Remus.

—Este emplazamiento no puede permanecer activo mucho más tiempo, mi señor. Esperamos perder la fuente de datos en las próximas horas. Pero vamos a apoderarnos de la red, señor. Vamos a recuperar el control de la red.

—Buenas noticias, Remus. Nos está matando. Y está acabando con el sol, también. Creo que la XVII Legión quiere acabar con todo lo que una vez estuvo vivo.

—Parece que el camino llega hasta aquí también, mi señor. Mi primarca, esto es importante. Nosotros…

La transmisión se aclara y crepita de nuevo.

—Repetimos, Leptius. Repito. Ventanus, ¿me escuchas?

—Ventanus, mi señor. Os recibo. Las interrupciones son cada vez peores. Señor, no podemos completar nuestro control de la red hasta que la flota consiga eliminar la plataforma orbital desde la que está operando el enemigo. Podemos depurar su código una vez que estemos dentro, pero no podemos destruirlo. La flota necesita descubrir y destruir la ubicación de su red de mando como principal prioridad.

—Entendido, Remus. Una prioridad. ¿Puedes identificar el objetivo?

Ventanus mira a Sydance, que le da un panel de datos.

—Puedo hacerlo, señor —le dice Ventanus.

[MARCA: 14.01.01]

—¿Remus? ¡Repite! —grita Guilliman—. ¡Ventanus! ¡Responde! ¿Cuál es el objetivo? ¿Cuál es el objetivo?

Mira al oficial de comunicaciones.

—Transmisión interrumpida, señor —le informa éste. Se oyen chirridos electromagnéticos a través de los altavoces.

—La conexión de datos desde Leptius también acaba de caer —dice Gage.

—¿Los hemos perdido? —pregunta Guilliman—. Maldita sea, ¿acabamos de perder a Ventanus y su fuerza?

—No, señor —responde el oficial de comunicaciones—. Es sólo una interrupción. Aunque bastante importante.

—Es el sol —apunta Empion.

Todos miran al visor principal.

Bombardeada por energía concentrada mezclada con tóxicos y metales pesados reactivos, la estrella de Veridian está sufriendo un fuerte desequilibrio en su metabolismo solar. Es algo natural, la reacción en cadena y el proceso energético han sido interrumpidos. Sus niveles de radiación son peligrosos. Su emisión se incrementa visiblemente a medida que comienza a quemar sus recursos de combustible a una velocidad anormalmente acelerada.

Su ira blanquiazul es cada vez más feroz, como una luz maligna. Una luz demoníaca. Costras de manchas solares de color negro hierven sobre su torturada superficie. Sorprendentes y letales erupciones salen despedidas de él en lenguas de fuego, y expele arcos de energía a través de millones de kilómetros.

Se está convirtiendo en una nova.

[MARCA: 14. 01. 59]

Resuenan los truenos.

Fuera, en la tenebrosa bruma del canal, Oll conduce el bote a través de las oscuras aguas, pasando junto a embarcaciones en llamas medio hundidas e hinchados y pálidos cadáveres que flotan sobre la espuma marrón.

Le parece que hay un bote detrás de ellos, siguiéndolos. Pero puede que sólo sea el eco de su propio motor en la niebla.

Krank duerme. Zybes está sentado con la mirada perdida hacia proa. Katt y Graft están dondequiera que vayan sus mentes.

Rane se estremece, atrapado en las garras de una pesadilla. Lo han arropado con algunas mantas. Probablemente no se recuperará de la terrible experiencia que ha sufrido.

Oll saca su brújula y comprueba la orientación lo mejor que puede.

Thrascias. Aún sigue pareciendo *thrascias*. Esa solía ser la palabra que usaban para denominar al viento procedente del nor-noroeste antes de que los puntos cardinales de la brújula fueran atribuidos a otros propósitos y se le dieran significados más esotéricos. Thrascias. Así era como los grekanos lo llamaban. Así lo llamaban cuando navegaba de regreso a través de las soleadas aguas de Tesalia con la tripulación de Jason, con una bruja y una piel de oveja como prueba de sus esfuerzos. Los romanii, lo llamaban *circius*. Abajo, donde se encuentran los remeros del galeón, no se había preocupado demasiado por los nombres de los vientos contra los que remaban. Los frankos lo llamaban *nordvuestroni*.

Oll mira hacia arriba. Una estrella ha aparecido de repente, visible a pesar de la oscura niebla y la contaminación atmosférica. Es luminosa, brillante, de color blanco y azul. Es malévola. Una estrella de mal augurio.

Eso significa que el fin se acerca, y se aproxima rápidamente.

Pero al menos ahora tiene una estrella con la que guiarse.



RUINA / TORMENTA

Todo es un enemigo.

GUILLIMAN,
Notas para una codificación marcial, 645.93. VI



UNO

[MARCA: 19.22.22]

En la superficie está lloviendo. Lleva lloviendo casi siete horas sin parar. Los evaporados océanos del sur, empujados a la parte superior de la atmósfera como vapor, han regresado, primero como niebla venenosa y luego como un diluvio de proporciones apocalípticas.

Los núcleos de población en llamas están cubiertos de humo y chispas. Los incendios son inextinguibles. Los núcleos fundidos de las ciudades-tumba brillan en sumideros en cientos de kilómetros alrededor. Los cráteres y las marcas de los impactos están llenos de agua, desde el mayor de los cráteres hasta la más pequeña marca de bala. Las llanuras se convierten en fango, un lodo tan oscuro como la sangre. Las cuencas fluviales se inundan. Los devastados bosques de las tierras altas y los valles de Calth crujen y rugen mientras arden, con frentes de fuego de mil kilómetros de ancho.

La lluvia forma una cortina tan gruesa como la niebla que la precedió.

Hay una invasión de arco iris. El aguacero combina con el enardecido resplandor blanquiazul de la moribunda estrella para decorar cada una de las perspectivas, cada calle destrozada, cada edificio en llamas, cada bosque oscurecido por el fuego, con un deslumbrante arco iris.

La 4.ª Compañía se mueve bajo tierra.

El grupo de asalto construido a partir de los restos de la 4.ª Compañía sigue los pasos de Ventanus a través de la rama secundaria de la arcología, por la ruta segura construida en los tiempos coloniales por los primeros gobernadores.

A pesar del hundimiento producido por los impactos, que ha dividido y aplastado los túneles en algunos lugares, los pasadizos están intactos. Ofrecen una arteria por la que pueden circular incluso los vehículos de asalto más grandes.

Los largos tramos del sistema de túneles están parcialmente inundados, y sigue chorreando agua a través de las tuberías rotas y los drenajes, corriendo por la grietas y hendiduras del tejado. La lluvia se cuela por donde puede. Los hombres caminan con el agua por encima de la cintura. Los tanques y los vehículos se deslizan, presionando sobre las oscuras y fangosas aguas como reptiles, fluyendo sutilmente.

Ventanus avanza en vanguardia, con Vattian y los exploradores. Él señala el camino con el estandarte en la mano.

Dos horas después de abandonar el palacio, los enlaces de datos y comunicaciones

están finalmente restablecidos, gracias a los inestimables esfuerzos del magos Uldort. A través del enlace de datos, Ventanus sabe que varias fuerzas de ataque se acercan para reunirse con él en la zona portuaria, incluyendo una fuerza de combate mayor que avanza desde la provincia de Sharud: los restos reunidos de los capítulos 111.º y 112.º, bajo las órdenes de un sargento llamado Anchise. En otra época, en otra historia, los esfuerzos de Anchise para recuperar, componer, transformar y redirigir sus fuerzas se convertirían en el material de texto y en leyenda.

Hoy, en Calth, sólo es otra historia de las últimas horas de vida de un hombre.

Ventanus espera que las fuerzas de Anchise lleguen a tiempo para prestarles apoyo. Duda que pueda ser así. La 4.ª Compañía se mueve rápido y no puede permitirse esperar ni vacilar. Incluso si Anchise, o cualquier otra de las unidades de apoyo previstas, consiguieran hacerlo, tampoco tendrían garantías. La zona del espaciopuerto está en manos enemigas. El puerto de Numinus es una ruina en llamas, y Lanshear y las fundiciones han sido invadidas por los ejércitos depredadores de Hol Beloth.

Beloth los rodea desde el sur. Foedral Fell se aproxima desde el noroeste. Ventanus se pregunta cuánto tiempo más se podrá mantener activo el valioso enlace de datos de Uldort.

Han pasado por debajo del Muro Escudo, y se están acercando a las conexiones de servicio donde se verán obligados a salir a la superficie y moverse al aire libre.

Ventanus se detiene brevemente para hablar con los líderes de sus unidades: Cyramica, al mando de la fuerza skitarii; el coronel Sparzi, a cargo del ejército; Sydance y los sargentos de compañía, Vattian y la fuerza de exploradores.

Sostiene el maltrecho estandarte de oro en sus manos mientras habla con ellos. No hay órdenes, ni débiles esfuerzos oratorios. Les dice cómo es y lo que se tiene que hacer. Les dice la práctica y lo que espera de ellos.

Ellos no dicen nada. Se limitan a asentir con la cabeza.

Eso es todo lo que él necesita.

[MARCA: 19.29.37]

Tienen lo que necesitan. Sus objetivos. Sus prácticas.

Están preparados.

El primarca tardó diez minutos en determinar el objetivo. Diez minutos. Thiel lo vio trabajar. Guilliman lo hizo a simple vista, por observación, consultando los montones de notas y apuntes a lápiz que había esparcido por todo el estrategium.

Tenía la resolución mucho antes de que el enlace de datos de Leptius estuviese restablecido.

«Debe ser una instalación con un buen funcionamiento —pensó—. Tiene que tener una clasificación de motor de datos de al menos… ¿qué, un 46nCog? Necesita tener un enlace de datos activo, que probablemente podamos detectar usando un rastreador de huellas. Los Portadores de la Palabra han hecho tan buen trabajo destruyendo las instalaciones de la plataforma que resulta más fácil encontrar las que han dejado deliberadamente en pie». Señaló a la pantalla. El muelle Zetsun Verid.

Después debían decidir la práctica. El capitán Hommed recomendó un bombardeo a distancia: espinales primarios, lanzas. El *Honor de Macragge* indudablemente tiene potencia de fuego suficiente. Gage apoyó la sugerencia. Pero si no lograban una destrucción total con la primera descarga, había una posibilidad muy elevada de que el enemigo pudiera tomar represalias con la red y acabar con la nave insignia.

Empion prefería un ataque directo: toda la energía de la nave insignia a los impulsores, con escudos protectores activados, y deshacerse de los cruceros enemigos rodeándolos y dirigiéndose directamente a por el muelle. Reventarlo de cerca. Embestirlo, si fuera necesario.

Excepto que en el momento en que se movieran, en el momento en que indicaran un aumento de potencia, el *Honor de Macragge* se convertiría en un objetivo primario. La nave insignia se podía mover con mucha rapidez y con efectos devastadores, pero ¿más rápidamente de lo que se podría reorientar y descargar la red de armas? Y esto suponiendo que no se encontraran con nada a su paso, como un problema en los impulsores o una nave enemiga.

Así que el plan de Empion tuvo que ser rechazado y tomada en cuenta la alternativa de Gage: desviar toda la energía al sistema de teletransporte. Transferir una escuadra de combate, o tal vez dos si había suficiente energía, directo a Zetsun Verid. Hacerlo a la antigua usanza.

—Yo lo lideraré, por supuesto —dice Guilliman.

—Eso ni hablar —le contesta Gage.

Casi todo el mundo presente retrocedió ante la mirada que el primarca le lanzó a su señor de capítulo.

—Muy bien —admite Gage.

—Maldita sea, Marius —refunfuña Guilliman—. Si no es ahora, ¿cuándo?

La primera escuadra de combate compuesta por cincuenta ultramarines, comandados por Guilliman, Heutonicus y Thiel, se reúne en la terminal de teletransporte de la nave insignia. Si queda energía suficiente, un segundo escuadrón liderado por Empion los seguirá.

Los cascos de Heutonicus y de los líderes de sección están pintados de color rojo para que coincida con el de Thiel.

El limpio y pulido equipo de guerra de Guilliman lo hacen parecer más que nunca un vengativo dios marcial. La placa frontal de su casco está cubierta de alas doradas. Su puño izquierdo es una enorme garra de energía, y en el derecho empuña una magnífica arma bólter decorada a juego con su armadura.

Se puede sentir el olor a ozono en toda la sala, un penetrante hedor metálico que proviene de la pesada plataforma color gris mate del sistema de teletransporte. El vapor del líquido refrigerante se enrosca sobre sí mismo como la niebla bajo la luz amarilla. Guilliman recibe una señal de sus jefes de escuadra, luego hace una señal a su vez a los magi de teletransporte detrás de las pantallas revestidas de plomo.

La energía aumenta. Aumenta hasta que se oye un chillido doloroso.

Como una tormenta a punto de estallar y de descargar su furia.

[MARCA: 19.39.12]

Sullus escucha el sonido de la lluvia golpeando sobre el tejado mientras observa a la magos Uldort trabajando en comunión con el motor de datos. Es como si estuviese en trance. Los datos parlotean y chirrían. Sus manos hacen movimientos táctiles a través de un panel invisible.

Sullus está herido. Nunca le dijo a Ventanus ni a nadie los daños que había sufrido. Puede sentir sus huesos molidos, negándose a soldarse del todo a pesar del calor febril de la reparación biológica palpitando a través de su cuerpo.

Dolor, muerte… no le teme a nada de eso. Únicamente al fracaso. El enlace de su casco comienza a emitir un pitido. Se pone en pie, coge su espada y su bólter, y camina cojeando por el pasillo hacia la entrada oeste.

Bajo la lluvia, los jardines destrozados y la fachada derruida del palacio parecen incluso más lúgubres. El agua corre y cae desde el tejado destrozado, golpeando sobre las enormes baldosas y mosaicos, bajando como cascadas por las escaleras de marquetería, convirtiendo las cortinas y los tapices caídos en flácidos sudarios.

Camina cojeando entre los escombros. La lluvia repica sobre su armadura. El sol, de un azul tóxico, arde maliciosamente a través de la capa de nubes.

Arook Serotid lo está esperando.

—Ya están aquí —le dice el señor de los skitarii.

Sullus mira a través de la lluvia. Más allá de los derruidos muros, más allá del terraplén de la zanja, el enemigo se ha reunido. Han llegado silenciosamente bajo el aguacero. No entonan sus cánticos. Las oscuras figuras de las hermandades se alinean en la zanja en filas de un centenar de fondo, pero detrás de ellos se observan las sombras de las máquinas de guerra y el brillo siniestro de las armaduras rojas.

Tras toda esa muchedumbre se vislumbran unos bultos aún más grandes. Gigantescos, oscurecidos por la lluvia, cornudos y encorvados.

Hay incluso más de los que Sullus imaginaba. Las fuerzas de asalto de Foedral Fell ascienden a decenas de miles.

—Esto es el fin —dice Arook.

Sullus desenvaina su espada.

—Oh, por favor, skitarii —le replica con la cabeza alta—. Esto es sólo el comienzo.



DOS

[MARCA: 19.50.23]

La 4.ª Compañía ataca.

Lo primero que los Portadores de la Palabra saben de ella es un bombardeo salvaje y en serie de cañones ligeros y piezas de artillería, apoyado por la inmensa potencia de fuego de un Shadowsword y un puñado de otras máquinas de guerra de gran tamaño.

Los Portadores de la Palabra tenían fuerzas posicionadas junto a Tránsito Ketar, una vía principal de acceso que une los almacenes de contenedores con las instalaciones del norte del puerto de Lanshear. Las fuerzas debían proteger el ejército principal de Hol Beloth de cualquier contraataque que rodeara el perímetro al este del Muro Escudo hacia el interior del territorio de Numinus.

Las fuerzas no se dan cuenta de que, ocupando la zona de alrededor del Tránsito Ketar, también están vigilando eficazmente el motor de datos del gremio de manipulación de cargas en el sistema de bunker bajo la casa gremial.

Había sido un edificio majestuoso. Salpicado con los agujeros de los disparos, la casa gremial continúa siendo un edificio inspirador, coronado por estatuas de operarios del gremio trabajando duro y el soberbio símbolo de Ultima.

La zona no ha sido arrasada por completo. No es militar, es comercial. El servidor Hesst la eligió muy bien.

La descarga cae sobre la carretera, los niveles de tres bloques de habitáculos, y dispersa la formación enemiga. Cientos de hermanos de cuchillo son aniquilados por el fuego de artillería, y también docenas de portadores de la palabra. Los vehículos blindados quedan destruidos y envueltos en llamas bajo la lluvia. Un titán traidor Warhound se alerta repentinamente y avanza hacia delante como un moa enfurecido a la caza de una presa apetitosa. Un torrente de disparos de cañón lo alcanza, lo golpea y aniquila su escudo de vacío con una enorme e implacable insolencia. Luego habla el Shadowsword, y una lanza de luz blanca acaba con el Warhound como el arma de algún dios vengativo.

Cae una lluvia de escombros en un radio de cientos de metros, lo que mata a algunos de los adoradores en retirada. Otros, obligados por sus furiosos señores vestidos de color carmesí, se atrincheran detrás de los muros y barricadas de cascotes y comienzan a devolver el fuego.

Los mensajes de disformidad resuenan por toda la zona; desesperadas llamadas de

socorro.

Los Land Raiders se lanzan a la carga, con los cascos chorreando agua de lluvia y levantando una cortina de salpicaduras en su avance. Atraviesan los muros, ruedan sobre los escombros y aplastan a los hermanos de cuchillo atrapados por cobertura que habían decidido usar. Los cañones láser montados en las barquillas chirrían en la blanquiazul luz del crepúsculo, haciendo que la lluvia se evapore y se arremoline. Los bólters pesados trituran el aire con su ruido y empapan las posiciones enemigas con otra lluvia, una de destrucción.

Ventanus dirige el avance a pie detrás de los Land Raiders, y atraviesa a paso ligero las destrozadas calles. A su izquierda, las unidades lideradas por Sydance, Lorchas y Selaton. A su derecha, las unidades comandadas por Greavus, Archo y Barkha. Los skitarii de Cyramica forman un amplio flanco derecho, bloqueando y castigando un intento de los Jeharwanate de reagruparse y contraatacar. La infantería de Sparzi ataca por la retaguardia y a la izquierda del asalto de los legionarios, expulsando a los hermanos de cuchillo de sus posiciones y trincheras a lo largo del extremo noroccidental de la enorme calzada.

Los Portadores de la Palabra, una línea carmesí bajo la lluvia, se levantan para detener la carga principal. Los misiles alcanzan al primer Land Raider de Ventanus, dejándolo sin cadenas y envuelto en llamas. El fuego de los cañones automáticos y los proyectiles explosivos de los bólters hacen que varias figuras de color azul cobalto se desplomen en mitad de la carga.

Pero los Portadores de la Palabra han desarrollado un gusto por el corte, un afán por el trabajo de la cuchilla. Tal vez éste proviene de los ejércitos de esclavos de sus hermanos adoradores. O tal vez simplemente tiene que ver con el simbolismo del borde afilado.

Una potencia de fuego concentrada y bien dirigida podría haber desbaratado la carga de Ventanus, pero no la aprovechan. Los Portadores de la Palabra simplemente esperan el cuerpo a cuerpo, disfrutando de la perspectiva. Desenvainan sus espadas. Quieren probar sus capacidades contra la tan alabada XIII Legión en un enfrentamiento cuyo desenlace posiblemente no llegue a influir en el desenlace final de la batalla de Calth.

Los traidores quieren probarse a sí mismos frente a los paradigmas con los que se los ha comparado tantas veces.

Se produce un choque, un impacto hipercinético. Los cuerpos de color azul

cobalto a la carga llegan hasta la sólida línea roja. La destrozan. La despedazan, la desintegran, rojo y azul juntos, en una imagen borrosa. Los golpes son mutuos. Una enorme potencia, una enorme fuerza, una enorme fortaleza sobrehumana. La sangre chorrea bajo la lluvia torrencial. Los cuerpos caen al suelo salpicando agua. Las empuñaduras de las cuchillas se manchan de agua de lluvia, aceite y sangre. Los escudos se agrietan y se rompen. Las armaduras se parten. Se produce una chispa de ozono y energía mecánica; el chasquido de la descarga eléctrica.

Ventanus se encuentra en medio de todo. Bólter. Espada de energía. Estandarte cruzado a la espalda. De un disparo arranca una cabeza en una nube de humo sangriento. Empala. Corta un brazo, parte un casco en dos, diagonalmente, de un solo tajo.

Nunca antes había sentido esa fuerza. Ese impulso.

Esta justificación.

Nunca ha conocido tal estado de carencia absoluta de miedo.

Los Portadores de la Palabra ya no podrán volver a hacerle nada más. Han hecho lo peor que podían hacer. Han quemado su mundo, su flota, sus hermanos; han derramado su sangre y desatado sus demonios.

Le pueden disparar. Lo pueden apuñalar. Lo pueden agarrar y despedazarlo. Pueden matarlo.

Nada de eso importa.

Es su turno. Éste es su turno.

Esto es lo que sucede cuando dejas a un ultramarine vivo. Esto es lo que sucede cuando conviertes la traición más abyecta en tu instrumento. Así es como vuelve a recompensarte. Así es como Ultramar te lo devuelve.

Una matanza. Una matanza. Una carnicería total y absoluta. La visita de la muerte en la forma de una tormenta de oro y azul cobalto. Un portador de la palabra, tambaleándose, con los brazos extendidos, con su caparazón cortado abierto hasta la médula, dejando salir un torrente de sangre. Otro, con las manos amputadas, los muñones ardiendo, cae lentamente de rodillas con el agujero de un disparo de bólter atravesándole limpiamente el torso. Uno más, con el casco de color rojo hundido en la mitad izquierda: el mordisco de una espada de energía. Otro, sacudiéndose y convulsionando mientras los proyectiles explosivos hacen estallar su cuerpo y vencen a sus redundancias sobrehumanas. Otro, partido por la mitad con un hacha de energía. Otro, con las dentelladas de una espada sierra.

Otro.

Otro.

Otro. Gruñe, escupe, jadea, maldice, sangra, golpea, se gira, se mueve y muere.

Ventanus llega hasta la casa gremial, salta por encima de las barricadas, y aterriza entre unos hermanos de cuchillo que gritan y huyen ante él. Una armadura roja se le acerca, un sargento de la XVII Legión que empuña un martillo de trueno. Ventanus esquiva el golpe, que deja pulverizado el rococemento. Arremete y atraviesa con su espada la visera, la cara, el cráneo, el cerebro y la placa trasera del casco.

Arranca la hoja. El sargento cae, se desploma, la sangre brota de su visera reventada como el aceite procedente de un barril recién abierto.

La sangre corre por el canal. Ventanus derriba a dos miembros del Tzenvar Kaul lo suficientemente estúpidos como para atacarlo, y seguidamente dispara a un portador de la palabra que está bajando los escalones destrozados por los disparos que hay frente a él. La explosión le revienta la cadera, y lo hace caer hacia un lado. Ventanus lo mata con su espada de energía antes de que pueda levantarse de nuevo.

Sydance adelanta a Ventanus al subir los escalones. Dispara su bólter apuntando a los portadores de la palabra que encuentra en la parte superior, junto a las puertas principales de la casa gremial. Le devuelven los disparos. El ultramarine que tiene a su lado, el hermano Taeks, finaliza su servicio aquí, con los sesos desparramados. Los proyectiles del bólter de Sydance lanzan de espalda al asesino de Taeks contra las puertas paneladas.

El primer destacamento de la XIII Legión está en el edificio. Ventanus está con ellos. La sangre y la lluvia gotean sobre el suelo de mármol.

—Retroceded —les advierte Ventanus.

Se apartan.

Un Land Raider atraviesa las puertas, derribándolas, y haciendo astillas la madera. Ventanus y sus hombres cubren la escotilla lateral mientras se abre y varios skitarii salen con Tawren de su interior.

—Daos prisa —le dice la servidora a Ventanus.

—No es ése un punto en el que sea necesario hacer hincapié, servidora —le replica el capitán.

Los líderes de asalto de Hol Beloth no tardarán mucho en darse cuenta de que no es un contraataque contra Lanshear. La casa gremial es un objetivo concreto.

Varias armas cortas disparan contra ellos desde las galerías superiores del gran

atrio. El sargento Archo le hace señas con la mano a una escuadra de combate y se dirige a buscar a los hermanos de cuchillo.

La artillería y el armamento pesado continúan golpeando fuera. Las lámparas colgantes del atrio tiemblan y se balancean. Los trozos de cristal y los azulejos del techo caen desde la claraboya.

Selaton localiza el ascensor blindado que lleva hasta los subniveles de la casa gremial. Pueden transferir energía desde el Land Raider para iluminar y poner en funcionamiento el sistema, pero necesita un código de anulación. Tawren lo introduce.

—La fecha de mi nacimiento —dice ella, dándose cuenta de que Ventanus la está observando.

—Había dos códigos —le comenta él.

—Tengo dos fechas de nacimiento. Mi concepción orgánica y el día de la modificación completa de mi conexión. Hesst las conocía las dos.

—Erais parientes cercanos —señala Ventanus.

—Sí —le contesta ella—. Él era, supongo, mi marido. Mi compañero de vida. El Mechanicum no piensa en esos términos tan pasados de moda, y nuestras conexiones sociales son más sutiles. Pero sí, capitán, éramos parientes cercanos. Una forma binaria. Lo echo de menos. Hago todo esto por él.

El ascensor se cierra. Durante un segundo, Ventanus siente envidia del sentimiento por su pérdida. No importaba que su relación con Hesst hubiera sido sólo aproximada a una relación humana normal; seguía siendo algo. Un semejante.

Él es sobrehumano. No conoce el miedo, y hay otras emociones simples que nunca experimentará de forma similar.

Fuera, empapado por la lluvia, el coronel Sparzi se da la vuelta cuando los disparos acarician los muros que hay tras él.

—¡Oh, maldita sea! —grita.

Sus hombres también lo ven.

Hol Beloth se aproxima.

Desciende hacia la casa gremial con afán de venganza. Viene para castigarlos. Lo acompañan titanes y catafractos y los guerreros del Gal Vorbak.



TRES

[MARCA: 20.01.23]

Los estallidos del teletransporte abrasan y sacuden cada una de las moléculas de sus cuerpos.

Es una operación extremadamente arriesgada. Una considerable distancia de espacio interior. Un enorme gasto de energía. De transferencia de masa. Toda una escuadra de combate completamente armada. Una zona de «aterrizaje» comparativa pequeña.

Thiel detesta el teletransporte. Se siente como si estuviera siendo empujado a través de la malla de un tamiz electrificado. Inevitablemente siente una explosión como de una bomba de fusión en el cerebro. Siempre le queda un mal sabor en la boca parecido al de la bilis y el papel quemado.

Se materializan.

Se tambalea, pero recupera el equilibrio en un segundo. Está en una cubierta. Oye un grito.

Dado el factor de riesgo y los escasísimos márgenes de error, el teletransporte puede ser considerado todo un éxito. Cuarenta y seis miembros de la escuadra han aparecido con Guilliman en la cubierta de montaje transversal del muelle Zetsun Verid Yard. Han perdido a cuatro guerreros. Dos de ellos están fundidos con el muro que tienen detrás, y partes de sus viseras, guantes y rodillas sobresalen entre el adamantium gris. Otro ha quedado reducido a un lodo de color rojo brillante por un fallo en la reformación. Está esparcido a lo ancho de una amplia zona.

Un cuarto, el hermano Verkus, se ha materializado unido a las placas de cubierta de la cintura para abajo. Él es quien está gritando. Imposible separarlo. Él es ahora la cubierta, y la cubierta es él.

Resulta desconcertante oír a un legionario gritando con tal falta de contención, pero se dice que la superposición de teletransportación es un dolor inimaginable.

Guilliman le sostiene la cabeza y lo mata rápidamente para poner fin a su sufrimiento.

—Moveos —ordena a la escuadra.

No hay tiempo para reflexionar, no hay tiempo para tomar aliento. No hay tiempo para sobreponerse del molesto escozor de la transferencia. La escuadra confirma su lugar de llegada en los esquemas del muelle y se despliega. Avanzan con cuidado, pero sin perder el paso. Son seres sobrehumanos que avanzan con toda la velocidad y

eficiencia que poseen.

La cubierta de reunión fue elegida porque es el espacio interior más grande, y por lo tanto posibilitaba una mayor precisión en la transferencia. El objetivo de su asalto es la sala de control principal del astillero, dos cubiertas más arriba.

Los Portadores de la Palabra deben haber percibido la llamarada del teletransporte. No se puede ocultar una señal de energía como ésa.

Heutonicus confirma al *Honor de Macragge* la transferencia por el comunicador. Gage le contesta que no disponen de suficiente energía para realizar una segunda transferencia. La escuadra de combate de Empion no los seguirá, al menos durante un tiempo.

Se desplazan a través de los pórticos de la cubierta, pasada la enorme compuerta y los muelles donde las naves están atracadas. La superestructura interior está brillantemente iluminada y repleta de una extensa red de tubos cromados, barras y cableado. Los Portadores de la Palabra abren fuego contra ellos desde arriba.

Los disparos les pasan rozando, explotando contra el metal y el recubrimiento de ceramita. Las explosiones y los impactos provocan unos sonidos retumbantes en el interior de la estructura artificial.

Dos ultramarines, Pelius y Dyractus, mueren bajo la primera lluvia de proyectiles. Son atravesados por la cortina de fuego sostenido. Después, el hermano Lycidor se derrumba sobre una barandilla con un disparo en la cabeza. Su figura azul cobalto se estrella en la zona inferior con los brazos extendidos.

Los ultramarines contraatacan, acribillando las estructuras por encima de ellos con una nube de explosiones de bólter. Los portadores de la palabra retroceden, pero hay más para ocupar sus lugares. Muchos más.

Guilliman les lanza un grito desafiante. Los condena a muerte. Condena a su señor a un destino aún peor.

Se lanza contra ellos.

Thiel se da cuenta de que el primarca es, sin duda, su gran baza. No por su superioridad física, aunque eso es difícil de sobreestimar.

Es debido a que él es el primarca. Porque él es Roboute Guilliman. Porque él es simplemente el más grande de los guerreros del Imperio. ¿Cuántos seres podrían medirse con posibilidades contra él? ¿Sinceramente? ¿Sus diecisiete hermanos? No todos los diecisiete. Nada que ver con diecisiete. Cuatro o cinco como mucho. En el mejor de los casos.

Los portadores de la palabra apostados en las estructuras superiores lo ven venir. Tienen la fuerza de una escuadra de combate por lo menos, probablemente la mayor parte de una compañía completa. Al menos, una buena proporción de ellos pertenecen a la tan alabada élite de los Gal Vorbak.

Pero lo ven aproximarse y saben lo que eso significa. No importa qué clase de demencia cósmica ha corrompido sus mentes y sus almas. No importa qué promesas eternas les están susurrando en los oídos los Dioses Oscuros. No importa qué exagerada valentía ha vertido la disformidad en el interior de sus venas junto con la locura.

Guilliman de Ultramar se dirige directamente hacia ellos. Para matarlos. Para acabar con todos ellos.

A pesar de que tienen la posibilidad de herirlo, la desperdician. Retroceden. Durante un segundo, sus retorcidos corazones saben lo que es el miedo. El verdadero miedo.

A continuación los alcanza.

Seguidamente los mata.

—¡Con él! ¡Con él! —grita Thiel.

Se lanzan hacia adelante. Los destrozados portadores de la palabra salen volando o se estrellan contra las cubiertas del nivel inferior. Cuando Thiel llega al lado de su primarca, Guilliman ya ha acabado con al menos una docena de ellos. Su bólter sigue rugiendo. Su puño de combate rechina cubierto de sangre quemada.

El combate cuerpo a cuerpo es brutal. Thiel empuña la exótica espada larga que le ha servido tan bien en éste, el más oscuro de los días. La empuña a dos manos, cortando la ceramita de color carmesí como si fuera seda. La sangre de los portadores de la palabra parece de color negro, como si estuviera agria y contaminada. Thiel se coloca a un lado de su primarca, avanzando firmemente junto al ataque a la escotilla principal.

Han perdido ocho hombres. Ocho ultramarines. Pero se abren paso y llegan a la sala de control principal dejando una alfombra de enemigos muertos a su paso.

El verdadero combate los aguarda allí.

Un impresionante aluvión de disparos de bólter los recibe, acabando con Stetius y matando a Ascretis y a Heutonicus.

Kor Phaeron, el señor de la fe oscura, señor de la innombrable palabra, ordena a sus hombres que avancen.

A continuación se lanza contra Guilliman dejando un rastro de vapor oscuro, chispeando con las energías negras arrancadas de los pozos de la disformidad.

—¡Cabrón! —grita Guilliman.

No se acobarda.

Ni por un instante.

[MARCA: 20.06.23]

La casa gremial tiembla. Los titanes están disparando contra ella.

—¡Necesito una actualización! —grita Ventanus en el comunicador mientras el huracán de vidrio y mampostería se arremolina a su alrededor.

Se ha quedado en la superficie para comandar la resistencia al ataque. Selaton ha entrado en el bunker blindado con Tawren. Todos los enlaces de datos de Leptius Numinus se interrumpieron hace alrededor de cinco minutos. El palacio ha caído. El único apoyo que tiene son las comunicaciones de corto alcance con su compañía.

—La servidora ha activado el motor —contesta Selaton por el comunicador—. Está estableciendo la conexión. Se está conectando a la unidad principal.

—¿Funciona? —pregunta Ventanus.

—No sé qué aspecto tendría si funcionara —declara Selaton.

—¡Puedo garantizar que se vería mejor de lo que está ahora! —responde Ventanus.

Los blindados leales a los Portadores de la Palabra avanzan de un modo incesante y arrasan sus posiciones con una lluvia de proyectiles y una gran cantidad de rayos láser. El humo y la lluvia casi no han restado visibilidad. Los edificios del extremo de la carretera se han derrumbado envueltos en un caos de llamas y piedras. Dos titanes Reavers, con las armas brillando por la incesante descarga, se aproximan con grandes pasos a través del humo.

Cyramica ha muerto. Lorchas está muerto. Sparzi esté también muerto. Ventanus no puede encontrar a Greavus ni a Sydance. La línea de la compañía está rota. La 4.ª Compañía ha hecho todo lo que ha podido.

No puede hacer frente a la extraordinaria fuerza de la ofensiva de Hol Beloth.

—La servidora ha lanzado el código asesino —informa Selaton—. Lo está lanzando hacia el interior del sistema de la red. Está preparando una purga.

Ventanus se agacha mientras el fuego de los titanes lanza un Land Raider al aire unas decenas de metros por delante de él. El vehículo cae ardiendo, retorcido, golpeando el suelo tan ruidosamente que parece como si el cielo se estuviese derrumbando.

El cielo se está derrumbando, por supuesto. Un fuego blanquiazul crepita por encima de la lluvia. Las erupciones solares están abrasando la parte superior de la atmósfera de Calth, irradiando el asolado mundo, desencadenando una enorme y

antinatural aurora que muestra cómo las partículas energéticamente cargadas acribillan la termosfera. Luces y colores saltan y giran alrededor de Ventanus: la luz de las explosiones, una luz procedente del cielo moribundo.

—Eso es bueno, ¿no? —contesta Ventanus a través del comunicador—. ¿Es bueno?

—Sí, capitán —le responde Selaton—, pero resulta inútil sin control. Ella no puede tomar el control de la red hasta que se lo arrebatemos al enemigo. Y eso no ha sucedido. Tawren me confirma que eso no ha ocurrido.

Una de las bestias de Gal Vorbak aparece delante de Ventanus a través de la oscuridad blandiendo un hacha de energía. No lleva casco. Su rostro no es… humano.

Ventanus hace frente a su carga y coloca su espada en perpendicular al mango del hacha, bloqueando el golpe. Forcejean. Ventanus se ve impulsado hacia atrás por la enorme fuerza del monstruo. Las armas se separan, y Ventanus se agacha ágilmente para esquivar el golpe segador que viene a continuación.

Se recupera rápidamente y lo embiste con la espada levantada. La punta de la hoja rebota en el hacha del Gal Vorbak, se desvía hacia la boca de su enemigo, y le atraviesa la cabeza.

El guerrero de los Gal Vorbak no muere. No lo suficientemente rápido. Suelta una carcajada a pesar de la cuchilla que le cruza la boca. La sangre oscura chorrea a lo largo de la empuñadura de la espada y la mano y el brazo de Ventanus. El guerrero enemigo hunde profundamente su hacha en el costado de Ventanus.

Luego, acepta su sino y muere.

Ventanus se apoya en una rodilla.

—¿A… algo? —titubea por el transmisor.

—¿Capitán? ¿Está bien? —quiere saber Selaton.

—¿Hay algo ya?

—Su voz suena algo extraña.

—Selaton, ¿lo ha conseguido ya? —gruñe Ventanus.

—No, señor. El control enemigo continúa estando en su lugar.

Ahora los titanes están más cerca. El último Shadowsword que queda con la 4.ª Compañía abre fuego y destroza uno de los gigantes que avanzan a grandes zancadas, pero el resto responden al fuego conjuntamente y convierten el superpesado tanque en un enorme incendio que se iguala a los de los bloques de edificios de la ciudad.

No viene nadie más. Ninguno de los apoyos que esperaban que pudieran llegar

para situarse junto a ellos. Ninguno de los refuerzos.

Su esperanza era una buena esperanza, pero no lo suficientemente fuerte.

La XVII Legión ha ganado la batalla de Calth.

[MARCA: 20.09.41]

La Meseta Satric está bañada por la luz de la aurora. La estrella local arroja energía a través de todo el sistema Veridian.

Erebus observa.

Está lloviendo. La lluvia es sangre. Los demonios gritan. Las tormentas resuenan.

[MARCA: 20.10.04]

Kor Phaeron recibe a Guilliman con un haz de luz humeante, una columna de miserable oscuridad que brota desde la palma de su mano derecha y aplasta al primarca de la XIII Legión contra el muro de la sala.

Guilliman se levanta, pero está aturdido. El muro está totalmente hundido en el punto donde se ha estrellado.

Kor Phaeron lanza un grito, un gruñido de fuerza contenida, y crea otro rayo de luz. Guilliman se ha lanzado a la carga, pero el rayo lo envía de nuevo contra el mamparo con un golpe cinético tan poderoso que resuena con un estampido sónico ensordecedor.

Guilliman se tambalea, cae, y luego se medio incorpora cerrando con fuerza su puño de combate. La ceramita de su placa pectoral está agrietada. Guilliman tose, y sale sangre de su boca. Trata de mantenerse en pie.

Kor Phaeron le dispara de nuevo, esta vez con una extraña electricidad que crepita alrededor de Guilliman y le provoca violentos espasmos.

Guilliman se queda apoyado en manos y rodillas. Las placas de color azul cobalto de su armadura están chamuscadas, la cabeza agachada, y todo el cuerpo envuelto en humo debido a la abrasadora armadura que le achicharra la piel.

El portador de la palabra saca su daga y avanza.

Kor Phaeron acaba de ver una oportunidad, y le encanta. Puede acabar con la vida del poderoso Guilliman. Una muerte en persona es mucho más valiosa que una muerte en la distancia o en combate.

Puede matar a Roboute Guilliman con sus propias manos. Eso puede convertirlo.

Así es como fue convertido el señor de la guerra. Erebus lo hizo. Así que Kor Phaeron puede hacerlo también. Guilliman está herido, débil, vulnerable. El golpe de la daga liberará la cordura de Guilliman mientras está en tal estado, cortará sus inhibiciones. El dolor abrasador de la herida de la daga se enconará en él, y finalmente, a través de las lentes del delirio, revelará la Verdad Primordial en todo su esplendor infernal.

Vinieron hasta Calth para acabar con Guilliman y sus guerreros perfectos. ¿Cuánto significaría regresar a la corte de Lorgar y Horus Lupercal con Guilliman como un dispuesto y dócil aliado?

Guilliman coronado con cuernos. Guilliman vestido con la iridiscente capa de la

maldad.

Kor Phaeron se agacha al lado del maltrecho primarca. La respiración de Guilliman es acelerada y entrecortada. Su humeante armadura está descolorida, y la sangre se acumula debajo de él.

—Hay tantas cosas que no entiendes… —le dice Kor Phaeron—. La verdad te sorprenderá, Roboute. Lo siento, así será. Pero aprenderás a aceptarla. Me siento feliz de poder compartir mis conocimientos contigo. De poder ayudarte a comprender. A crecer en reconocimiento.

—Aléjate de mí —jadea Guilliman.

—Demasiado tarde. Abraza esto.

Thiel ha ido demasiado lejos como para detenerse. Enfrascado en la inflexible y furiosa lucha al otro lado de la sala de control, Thiel vislumbra lo que él sabe que podrían ser los últimos segundos de vida de Roboute Guilliman.

Trata de abrirse paso, gritando con rabia y frustración. Los portadores de la palabra han hecho retroceder a la escuadra de combate de Guilliman, matando a la mayoría de ellos. Thiel y los otros tratan de llegar al lado de su primarca, pero no pueden. Hay demasiados enemigos. Y éstos son enemigos de élite.

Tres guerreros le cortan el paso a Aeonid Thiel. Uno de ellos es Sorot Tchure. Tchure bloquea cada golpe y cada ataque de Thiel con tanta seguridad como si estuviera en una jaula de prácticas colocada en un nivel extremadamente alto.

Kor Phaeron coloca la punta de la daga en la garganta de Guilliman.



CUATRO

[MARCA: 20.11.39]

Los pisos superiores de la casa gremial se desploman. Ventanus encuentra a Sydance, Greavus y a los supervivientes de sus escuadras y retrocede a través de la explanada exterior. La gravedad de sus heridas lo está haciendo tambalearse, caminar con andar titubeante.

El enemigo los tiene rodeados. Dos titanes más acaban de aparecer de entre la niebla por el este. Dos más. Es ridículo. Es académico. La fuerza del enemigo hace mucho tiempo que ha traspasado el punto de inflexión. Hol Beloth se ha empleado a fondo y sin reparar en esfuerzos.

Ventanus piensa que al menos han acabado con un montón de ellos. Muchos de ellos. Los Portadores de la Palabra han tenido que pagar un alto precio para conseguir el final de este mundo.

Por desgracia, no parece importarles.

La casa gremial será lo próximo que caiga, y no importa lo bien armados que estén el bunker y los niveles inferiores, la XVII Legión descenderá hasta allí, matarán a Tawren, y destrozarán el motor de datos.

Uno de los titanes comienza a disparar.

Otro de los titanes explota de la cintura para arriba. Una gigantesca bola de fuego lo destruye desde el vientre hasta la parte superior, consumiéndola, lanzando hacia el cielo remolinos de llamas amarillas y blancas.

Trescientos metros más abajo de la casa gremial, el bunker tiembla. El sonido de la batalla final de la superficie se oye como un quejido sordo, una vibración encubierta por el zumbido y el traqueteo del potente motor de datos.

Tawren, conectada en comunión perfecta con la máquina por el enlace principal, frunce el ceño.

Selaton observa cómo cambia su expresión. El ultramarine nunca ha sentido tal exasperación. No participa en el combate, se siente inútil, destinado a no hacer nada excepto vigilar e informar en el silencio de las operaciones tácticas de una magos de Mechanicum.

—¿Cómo? —le pregunta—. ¿Qué ocurre?

—Dos titanes han aparecido en el vector del combate —le responde ella

tranquilamente, analizando las secuencias de datos en movimiento invisibles para él —. Los titanes que acaban de aparecer no son máquinas traidoras.

—¿Qué?

—Se trata de máquinas leales —le informa la servidora—. El *Nube Ardiente* y el *Asesino Kaskardus*. Uno de ellos acaba de eliminar una máquina de guerra, el titán *Mortis Maxor*, leal a los Portadores de la Palabra.

—¿Estamos recibiendo apoyo? —pregunta Selaton.

—Eso parece.

—Servidora, ¿me estás diciendo que están llegando fuerzas de apoyo para sumarse a la 4.ª Compañía?

—Sí, sargento, es lo que le he dicho. Los datos respaldan esta suposición. De acuerdo con los datos, eso es lo que ocurre.

Tawren permanece completamente en calma. No parece mostrar ningún alivio. Estudia la rápida actualización del flujo de datos, seleccionando la información.

—Las fuerzas del capitán Ventanus se enfrentaban a una predicción de aniquilación de tres minutos y sesenta segundos. Ese límite está siendo modificado a seis minutos y doce segundos. A ocho min… a diez minutos y cincuenta y un segundos.

Tawren observa la fuente de datos. Fluye desde un millar de imágenes la captura de los visores de los legionarios Ultramarines, las fuentes de alimentación ópticas de los skitarii, los auspex de los vehículos leales, los sensores de zona de la casa gremial, las partes de la red de cogitación de la ciudad que siguen funcionando todavía. Observa los acontecimientos que se van desarrollando.

Las fuerzas de apoyo avanzan por el Cinturón de Lanshear desde el este. Son unidades rápidas y móviles. Llegan a lo largo del Cruce de Tarxis, el Camino de Malonik, la Pendiente de Bedrus y las redes arteriales de Lanshear. Avanzan desde las estructuras de conurbación, por detrás de los almacenes de carga y el anillo de habitáculos hasta el muelle dieciocho, al este del puerto. Una columna de Land Raiders y fuerzas blindadas apoyadas por tres titanes, dos Raptors y un Warlord. Los sigue una fuerza de infantería que también avanza con rapidez. Los identifica por la insignia, la heráldica, los códigos de seguimiento y los transpondedores de la unidad de marcadores. La fuerza pertenece mayoritariamente a la XIII Legión y a elementos del Mechanicum procedentes de Barrtor y del punto de reunión de Sharud, pero también hay veinte mil soldados del ejército, que traen equipo ligero y armas de

apoyo.

Cambia rápidamente entre las imágenes de apoyo y las vistas de alimentación para realizar un seguimiento del avance. Las fuerzas de socorro forman dos puntas de asalto. Una de ellas es la fuerza de la legión liderada por un sargento de la 112.ª Compañía llamado Anchise y un capitán de la 19.ª Compañía llamado Aethon. La otra está formada mayoritariamente por soldados del ejército, y está comandada por un coronel de la 41.ª de Neride llamado Bartol, pero es psicológicamente liderada por Elkos Lamiad y un dreadnought ultramarine.

Antes de que ella se marchara, el leal alumno de Tawren, Uldort, cumplió con sus obligaciones con extraordinaria diligencia, y coordinó toda la fuerza y la potencia de fuego que pudo reunir.

Lamiad. Eikos Lamiad, tetrarca de Ultramar, el defensor del primarca, dirige una multitud irregular de soldados recogidos del desierto y de las colinas en llamas de los alrededores de Holophusikon. Levanta la espada con su brazo sano y conduce a sus guerreros a la lucha callejera.

Telemechrus, el dreadnought, camina a su lado, sin dejar de disparar y abriendo una brecha en las formaciones enemigas. Sus municiones han causado bajas importantes, entre ellas dos de los comandantes de alto rango de Hol Beloth. El cañón de asalto. El más eficiente.

Tawren cambia los puntos de vista una vez más. Sigue otras marcas de código.

Justarius, el venerable, avanza con las escuadras de Aethon.

Un segundo dreadnought aparece en la lucha. Y a la sombra de los titanes, también un segundo tetrarca: Tauro Nicodemus, que ha pasado el día luchando desde el sur y en los campos de matanza de Komesh.

Cambiar vista. Cambiar vista. Tawren examina la información, casi asustada por la velocidad de actualización, el rápido giro de la balanza de la batalla.

Finalmente se da cuenta de la desesperación de Selaton y comienza a contarle lo que ve.

Las fuerzas de Hol Beloth se acobardan ante la incontenible fuerza de ataque. No es solamente la potencia de fuego, es la fuerza coordinada de esa potencia de fuego. Los destrozados supervivientes de la XIII Legión no podían haber sido capaces de organizarse con tal precisión y efecto. En medio del caos, de la confusión, en un mundo en llamas, no podían haber sido capaces de reunirse y concentrarse alrededor de un punto estratégico específico.

Tawren revisa su proyección de aniquilación.

Su estado actual es de cuarenta y siete minutos y treinta y un segundos.

En ese tiempo, los supervivientes reunidos de la Atrocidad de Calth expresarán su furia, darán rienda suelta a su venganza, y provocarán un enorme daño en las líneas enemigas. Puede que incluso temporalmente los conduzcan de vuelta fuera del Cinturón de Lanshear.

Pero es solamente una última y gratificante oportunidad de causar estragos ante el rostro de la propia muerte.

Para Hol Beloth, esto simplemente añadirá una o dos horas a la lucha. En muchos sentidos, sirve para concentrar a sus víctimas en un campo de matanza conveniente. Puede obtener divisiones de apoyo desde todas las direcciones.

La XIII Legión no puede hacerlo.

Si deseaban conseguir la gloria, están a punto de lograr su deseo.

Tawren no tiene control de red con el que cambiar la dinámica del combate. Posee el código asesino, pero no el maldito control.

[MARCA: 20.13.29]

La daga lo muerde. La sangre de Guilliman brota de la carne seccionada. Gruñe apretando los dientes.

—Déjate ir —susurra Kor Phaeron—. Éste es el principio de la sabiduría.

Guilliman murmura algo como respuesta.

—¿Qué? —le pregunta Kor Phaeron, ahuecando una mano en su oído, burlándose de él—. ¿Qué has dicho, Roboute?

Cada palabra le supone un enorme esfuerzo.

—Has cometido un error —le dice Guilliman entre jadeos.

—¿Un error?

—Elegiste la práctica equivocada. Podías elegir. Jugar conmigo. Matarme. Elegiste la equivocada.

—¿De verdad? —sonríe Kor Phaeron.

—No deberías haberme dejado con vida.

—Te dejé vivir para que pudiéramos compartir la verdad, Roboute.

—Sí —dice Guilliman, tragando sangre en cada respiración entrecortada—. Pero al mismo tiempo que estoy vivo, puedo hacer esto.

Se oye un ruido seco. Un crujido repentino y húmedo. Una explosiva lluvia de sangre, como si una bolsa de piel llena de vino tinto hubiera explotado entre ellos. Kor Phaeron hace un pequeño ruido; un sonido fino, como el que hace un dedo húmedo deslizándose por el borde de una copa de cristal.

Guilliman se levanta. Aunque la energía hace tiempo que sufrió un cortocircuito y falló, ha conseguido enterrar la garra de la armadura en el pecho de Kor Phaeron. Ha atravesado la placa pectoral, el músculo, las costillas reforzadas. Kor Phaeron se retuerce, clavado en el puño de Guilliman. Sus pies no tocan el suelo de la cubierta, tiene los codos clavados en sus costados. Se estremece, dejando caer la cabeza sobre el pecho.

La daga resbala de entre sus dedos y rebota en la cubierta. Sorot Tchure oye el ruido que hace su señor. Está concentrado en su combate con los invasores ultramarines, pero no puede evitar volver la mirada durante un segundo. Un microsegundo.

Thiel ve su oportunidad. Su práctica. Es infinitesimal, una diminuta grieta en la defensa del portador de la palabra. Sólo dura un microsegundo, y puede que no se

vuelva a repetir. Lo golpea con su espada.

La espada larga secciona el lado derecho del casco de Tchure. Mejilla, oreja y una parte del cráneo se separan con él. Tchure tropieza, desconcertado por el dolor, por la conmoción, por la desorientación.

Por un momento, Tchure piensa que se trata de Luciel. Cree que es Luciel quien se ha levantado para castigarlo por haber traicionado tan miserablemente su confianza.

Thiel lo empuja con el hombro hacia un lado, contra otro de los portadores de la palabra, salpicando sangre sobre todos ellos. Esquiva la espada del tercero y le corta la cabeza.

Él es el primero en liberarse y correr al lado de Guilliman.

Guilliman mira a Kor Phaeron a los ojos. Los labios del traidor tiemblan. Parpadea con fuerza y se forman burbujas de saliva alrededor de las comisuras de su temblorosa boca.

Guilliman arranca la garra, que está aprisionando el corazón de Kor Phaeron.

El portador de la palabra se estrella contra la cubierta, la amarga sangre de color negro corre bajo él en todas direcciones. Vomita, y cubre el suelo de repugnantes salpicones lácticos.

Guilliman tira el corazón arrancado a un lado.

Thiel lo sostiene para evitar que se caiga.

—No te preocupes por mí, sargento —le dice Guilliman con tono áspero—. Acaba con los malditos sistemas. Haz lo que vinimos a hacer.

Thiel corre hacia las consolas del sistema. Los bancos de cogitación de bronce del motor de datos crujen y rechinan frente a él. No sabe por dónde empezar.

—En nombre de Terra —gruñe Guilliman—. ¡Thiel, dispara a ese puñetero trasto!

Thiel no tiene munición. Pero tiene su espada. Le queda un trabajo más por hacer hoy.

[MARCA: 20.20.19]

Los códigos de control se liberan. Tawren ve lo que sucede. Ve la secuencia digital cambiar repentinamente a través de la noosfera. «Control suspendido (fallo del motor). Control suspendido (fallo del motor). Control suspendido (fallo del motor). Control suspendido (fallo del motor)…»

Es como un momento de revelación de datos. Un profundo cambio en la secuencia de datos. Todos los valores alterados. Todas los comandos restablecidos.

No duda. Hesst no lo hubiera hecho. Teclea directamente el código asesino en el sistema repentinamente abierto y observa como elimina los valores numéricos contaminados de código corrupto del Octeto.

El código asesino es su avanzadilla. Sus pretorianos. Su escuadra de combate de Ultramarines. Su Ventanus. Ella lo sigue con sus códigos de autorización.

Toma el control. Selecciona el modo discrecional. Cientos de soluciones de fuego generadas automáticamente se muestran al instante. Las clasifica usando sutiles toques, formas codificadas y jerga binaria.

—¿Servidora? —Selaton se dirige a ella—. ¿Servidora?

Tawren no le hace caso y abre un enlace de comunicaciones.

—Servidora Tawren dirigiéndose a la XIII Legión de Ultramarines y a todas las unidades aliadas a sus órdenes. Prepárense para el impacto. Repito, prepárense para el impacto.

[MARCA: 20.21.22]

Los primeros rayos caen sobre Lanshear. Proceden directamente del cielo, unas deslumbrantes columnas de luz vertical. Proceden de las plataformas de armas orbitales que los Portadores de la Palabra dejaron intactas para su propio uso.

Los rayos, generados por baterías de lanzas, túneles de partículas y armas de mesones, golpean con una precisión quirúrgica. Cauterizan la zona de la ciudad alrededor de la casa gremial en el área de almacenamiento del norte. Destruyen a los titanes, atomizan los vehículos acorazados, y reducen a cenizas la hermandad y las formaciones de los Portadores de la Palabra.

Refugiándose, en algunos casos a menos de medio kilómetro de las áreas de impacto, los Ultramarines y las fuerzas del ejército salen casi ilesas. Sus tímpanos estallan. Su piel se quema. Se quedan medio ciegos por la luz y trastornados por la conmoción cerebral, el impulso magnético y la violenta despresurización, pero ellos lo soportan todo.

La presión negativa hace que la lluvia gire ciclónicamente alrededor de la zona, un torbellino de humo y clima devastador.

Ventanus mira hacia arriba, aturdido por las explosiones. La ceniza caliente se ha pegado a sus armaduras húmedas, cubriéndolos a todos; una ceniza que unos segundos antes eran los Portadores de la Palabra.

Los ultramarines que se encuentran a su alrededor se ven grises como la piedra pómez, armas de metal gris, el color del antiguo uniforme de la XVII Legión.

[MARCA: 20.21.25]

Tawren aún no ha acabado. Despliega los elementos de la red que tiene a su alcance, golpea a otros objetivos de la superficie. Simultáneamente, reordena las plataformas orbitales y readapta las estaciones de lanzas. Comienza a castigar de forma sistemáticamente precisa a la flota de los Portadores de la Palabra.

Por primera vez desde el catastrófico ataque orbital, son las naves de guerra con el casco de color carmesí las que estallan y mueren en el espacio interior. Los cruceros y las barcazas revientan en explosiones de varios megatones, o quedan destrozados por los devastadores impactos.

Este es un cambio en la dinámica de combate. Este es el cambio de juego. Hesst lo aprobaría. Guilliman lo aprobaría.

[MARCA: 20.21.30]

En el puente auxiliar del *Honor de Macragge*, Marius Gage ve la primera de las naves enemigas chisporrotear y estallar en llamas. Observa como los rayos fosforescentes de color verde y blanco trazan rayas desde la red orbital y atraviesan las naves de los Portadores de la Palabra.

Mira a Hommed.

—¿Informe de potencia, por favor?

—Actualmente nos encontramos al cincuenta y cinco por ciento del rendimiento, señor de capítulo —le comunica Hommed—. Suficiente como para transportar la escuadra de combate de Empion.

—Tengo la intención de tomar medidas un poco más directas que ésas. Active los impulsores y que la nave avance hacia los astilleros. Active los escudos.

—Mi señor, hay tres cruceros enemigos enganchados a nuestro casco.

—Entonces me imagino que sufrirán, capitán. Active los escudos de vacío. Y ya que estamos, dispáreles hasta que se desprendan de la parte posterior de nuestra nave.

La enorme nave insignia enciende sus escudos protectores. Uno de los cruceros se retuerce cuando es atrapado y destrozado por el campo de vacío, estalla por la línea central y queda abierto al espacio en numerosos compartimentos. Su destrozada mole continúa sujeta al *Honor de Macragge* mientras la nave insignia avanza con los impulsores al rojo blanco.

Un segundo crucero se suelta con las abrazaderas fundidas. Las baterías de la nave insignia comienzan a hacerlo pedazos antes de que pueda estabilizar su movimiento.

El tercero es impactado repetidamente de cerca por las armas de estribor de la nave insignia. Gage se niega a ordenar el alto el fuego hasta que el lado del crucero que se encuentra frente a él queda convertido en un infierno, envuelto en llamas, con las cubiertas interiores al descubierto.

El crucero arrasado desaparece, brillando como unas ascuas, y cae fuera del plano de la elíptica.

[MARCA: 20.24.10]

La sala de control principal está ardiendo. Las llamas y el humo inundan rápidamente los hábitats del muelle Zetsun Verid. Thiel y el resto de la escuadra de combate se retiran rápidamente hacia la cubierta de reunión. Forman un apretado grupo alrededor del maltrecho y renquante primarca.

—La nave insignia está llegando —le comunica Thiel.

Guilliman asiente. Parece estar recuperando las fuerzas.

—El sol —murmura un miembro de la escuadra.

Miran a través del enorme puerto de observación de cristalflex y ven la estrella Veridian. Está arrasada, con una luz fea y enferma. Una erupción bubónica de manchas solares motea su superficie.

—Creo que hemos ganado algo justo a tiempo para perderlo todo —comenta Guilliman.

Thiel le pregunta lo que deberían hacer, pero el primarca no lo está escuchando. Ha dirigido su atención hacia abajo, hacia algo que ve en el nivel intermedio debajo de la cubierta de reunión.

—¡Cabrones! —susurra entre dientes—. ¿No pueden simplemente quemarlo?

Thiel mira.

Ve a media docena de portadores de la palabra supervivientes. Llevan el ensangrentado cadáver de Kor Phaeron. Sin embargo, el repugnante señor de la fe parece estar vivo, a pesar del hecho de que Guilliman le arrancó el corazón principal. Tiembla, se retuerce.

Dirigiendo el grupo, Thiel ve al portador de la palabra al que cortó el casco y el cráneo.

Tchure se vuelve para mirarlos. Un lado de su cara está cubierto de sangre, con los dientes y los huesos al aire.

Thiel levanta su bólter, recargado con munición de un hermano caído. Los otros ultramarines comienzan también a disparar.

Los portadores de la palabra parecen brillar. Un frío espontáneo crepita en un círculo alrededor de sus pies, y los vientos cargados de energía mística se arremolinan a su alrededor. Se desvanecen en un centelleo de energía de teletransporte.

—¡Gage! ¡Gage! —grita Guilliman.

—¡Mi primarca! —le responde Gage a través del enlace de comunicaciones.

—Kor Phaeron está huyendo. ¡Se ha ido de aquí, teletransportado! Se estará dirigiendo hacia su nave.

—Sí, mi señor.

—Detenlo, Marius. Matadlo y enviadlo al infierno.

—Mi primarca…

—Marius Gage, es una orden.

—¿Y qué hay de vos, mi señor? Nos dirigimos hacia el astillero para rescataros.

—Hay algunas naves ancladas aquí —le contesta Guilliman—. El *Samotracia* y un par de naves de escolta. Subiremos a bordo de una de ellas y estaremos lo suficientemente seguros. Tú atrápalo, Marius. Persigue al jodido *Infidus Imperator*.

[MARCA: 20.27.17]

La barcaza de combate de los Portadores de la Palabra *Infidus Imperator* se adentra en el cinturón de escombros del espacio interior de Calth, con las naves moribundas envueltas en llamas detrás de él. Activa la unidad impulsora y comienza una larga y dura aceleración hacia la zona exterior del sistema.

Elevando al máximo el rendimiento de los impulsores, el *Honor de Macragge* se lanza en su persecución, y sus unidades motrices arden con un vigor igualmente furioso.

Es el comienzo de uno de los más famosos duelos espaciales de la historia imperial.

[MARCA: 20.59.10]

El destino se ha torcido, se ha dislocado. Erebus lo puede ver claramente. No le importa, y no está sorprendido. Las formas cambian. Él lo sabe. Es una de las primeras verdades que la oscuridad le enseñó.

Calth está muerto. La XIII Legión está destrozada y acabada. Su ritual está completo, y es completamente exitoso. La Tormenta de Ruina se eleva, una tormenta de disformidad más allá de cualquier actividad espacial de la que haya sido testigo la humanidad desde la Era de los Conflictos. Romperá en pedazos el vacío. Dividirá la galaxia en dos. Hará que grandes extensiones del Imperio sean intransitables durante siglos.

Aislará y atrapará las fuerzas leales del Emperador. Las dividirá, y bloqueará sus intentos de unirse y ayudarse las unas a las otras. Destruirá las comunicaciones y las cadenas de contacto. Incluso les impedirá advertirse mutuamente de la guerra herética que está estallando por todo el Imperio. La Tormenta de Ruina paralizará a las fuerzas leales y dejará aislada y sola a Terra, infinitamente vulnerable a la amenazadora sombra de Horus.

Pero… de alguna manera el enemigo ha rescatado algo. Fueron derrotados desde un principio, y permanecieron derrotados durante todo el tiempo, y en los periodos posteriores, los Portadores de la Palabra podrán derramar sal sobre los huesos esparcidos. Sin embargo, ganaron algo a cambio. Alguna medida de castigo. Un cierto grado de orgullo. No cedieron, y se vieron obligados a pagar un precio sorprendente por sus vidas. Erebus lamenta dejar a alguno de ellos con vida. Se dice que siempre se debe acabar con los enemigos. Los Ultramarines. Si uno de ellos se convierte en tu enemigo, no permitas que siga viviendo. No lo perdones. Deja a un ultramarine con vida y dejarás espacio para la venganza. Sólo cuando está muerto, estás a salvo de cualquier daño. Eso es lo que se dice. Son unas sabias palabras. El alarde orgulloso de una legión arrogante. No quiere decir mucho. Los Ultramarines están acabados. Calth los ha aplastado. Nunca más volverán a ser una fuerza con la que contar.

Horus ya no tendrá que volver a preocuparse nunca más por la amenaza de la XIII Legión.

La venenosa luz del sol cae sobre la Meseta Satric. Erebus disfruta del sol. Levanta

las manos. Los demonios cantan en señal de adulación.

El apóstol de la oscuridad siente los crecientes vientos de la Tormenta de Ruina intentando arrebatarle la capa. Él ya ha acabado aquí. Ha llevado a cabo la tarea que le fue encomendada por Lorgar. Es la hora de su partida.

La realidad se ha desgastado en el borde del círculo de piedra de color negro, fina como una tela blanqueada y antigua. Erebus saca su propia daga y hace un corte en el tejido material del universo. Lo atraviesa.



CINCO

[MARCA: 23.43.16]

Guilliman contempla la creciente tormenta desde el puente del *Samotracia*, con una tripulación de repuesto en los puestos de control del puente de mando. Todas las autoridades fiables dicen que es el peor recuerdo de toda su vida.

—Debemos efectuar la traslación del sistema, mi primarca —le informa el capitán —. La flota debe marcharse antes de que seamos arrasados.

Guilliman asiente. Comprende la necesidad. Aunque sólo sea por un motivo: hay que llevar un claro mensaje de advertencia sobre la amenaza demoníaca a los sectores centrales del Imperio y a los Quinientos Mundos de Ultramar.

—Tenemos cientos de miles de los nuestros ahí abajo —le dice a Thiel mientras estudia los informes del planeta destrozado.

—Hemos sacado a todos los que hemos podido —le responde Thiel—. Ahora es imposible realizar más evacuaciones.

—¿Qué hay de los demás?

—Están refugiándose en las arcologías —le informa Thiel—. Es bastante probable que los sistemas de habitáculos subterráneos y las catacumbas los puedan proteger de los efectos de la radiación solar. Quizá logren sobrevivir a la tormenta hasta que podamos volver con una flota de la legión para evacuarlos.

—Podrían pasar años.

—Así es —admite Thiel.

—Si alguna vez podemos…

—No. En el peor de los casos serían años —insiste Thiel—. Volveremos. Los salvaremos.

Guilliman hace un gesto de asentimiento.

—Thiel, tienes que disculpar mi estado de ánimo. He perdido un mundo de Ultramar. He perdido… demasiado. No me estás viendo en mi mejor momento.

—Teoría: el inverso de esa afirmación es cierto —le contesta Thiel.

Guilliman suelta un bufido. Tiene el rostro gris por el persistente dolor.

—¿Algún mensaje de Gage?

—Nada, mi señor.

—¿Ventanus está entre las fuerzas que logramos evacuar?

—No, mi señor. No estaba —duce Thiel.

[MARCA: 23.49.20]

Ventanus toma el micrófono.

—Aquí Ventanus, capitán, 4.ª Compañía. Envío un mensaje de emergencia a la red de comunicación mundial. La superficie de Calth ya no es un medio ambiente seguro. La estrella local sufre una gran inestabilidad en el núcleo y no tardará en emitir una radiación letal para la vida humana. Ya no es posible evacuar el planeta. Por tanto, si es un ciudadano, un miembro del Ejército Imperial, un legionario de la XIII, o cualquier sirviente leal del Imperio, debe dirigirse lo antes posible a la arcología o al sistema de arcologías más cercano. Es posible que esos sistemas nos permitan sobrevivir a este acontecimiento solar. Nos refugiaremos allí hasta que nos avisen. No lo duden. Diríjanse directamente hacia la arcología más cercana. La localización de todos los sistemas y la información de acceso se añadirán a esta emisión, que se repetirá en bucle mediante un archivo de códigos. En nombre del Imperio, dense prisa. Fin del mensaje.

Deja el micrófono y mira a Tawren.

—Lo he dispuesto para que se emita en repetición continua —le informa la servidora.

—Entonces, debemos darnos prisa. Tenemos poco tiempo. Desconéctate del motor de datos.

—No sé qué pensar sobre esas cuevas. Seguramente serán un lugar desagradable —comenta la servidora.

—No tan desagradable como llegará a ser la superficie —le responde Selaton.

—No es un debate. No es algo en lo que se pueda elegir. Nos retiramos a las arcologías —ordena Ventanus—. Resistiremos allí. Fin de la discusión.

—Lo entiendo. ¿Son conscientes de que las fuerzas enemigas que quedan en el planeta también se refugiarán bajo tierra?

—Sí —le responde Ventanus.

—Entonces, ¿qué haremos?

—Seguiremos luchando —le contesta a la servidora—. Eso es lo que siempre hacemos.



SEIS

[MARCA: 23.59.01]

El mundo jamás había tenido un aspecto tan lóbrego. Es imposible determinar dónde termina la negrura del mar y comienza la oscuridad retorcida del cielo.

Sólo queda la estrella, brillante y nociva, semejante a un ojo maligno que reluce a través del humo y de la niebla.

Varan el esquife en una playa de guijarros y desembarcan. Oll comprueba la brújula. Comienzan a cruzar la playa en dirección al interior de la isla.

—¿Dónde estamos? —pregunta Bale Rane.

—Al norte, en la costa Sátrica. La gran meseta se encuentra hacia allí —le explica Oll. Señala hacia la oscuridad—. Es un paisaje precioso. ¿Has subido alguna vez hasta allí?

Rane niega con la cabeza.

—¿Qué estamos haciendo aquí? —quiere saber Zybes.

Unas extrañas voces demoníacas aúllan y gorgotean a lo lejos. El eco resuena en la bahía.

Zybes repite la pregunta con más insistencia.

—No lo entiendo. ¡Hemos venido hasta aquí en este maldito bote! ¿Para qué? Aquí no estamos más a salvo. ¡De hecho, suena peor, si eso es posible!

Oll lo mira, cansado e impaciente.

—Hemos venido porque es el único lugar por el que podemos salir. El único lugar. Es la única oportunidad que tenemos de sobrevivir y hacer algo.

—Hacer ¿qué? —le pregunta Krank.

—Algo que importe —le contesta sin escucharlo realmente.

Ha visto algo. Algo en la playa al lado del bote.

—¿Quién es, soldado Persson? —le pregunta Graft.

Hay un hombre en la playa a su espalda. Los está siguiendo. Pasa al lado del esquife caminando con rapidez. Otro bote pequeño, probablemente en el que ha llegado hasta aquí, gira lentamente en el agua negra cerca de la orilla, abandonado.

—Mierda —murmura Oll—. Poneos detrás de mí, todos vosotros. Seguid avanzando.

Se da la vuelta y se lleva el rifle al hombro.

Criol Fowst es una mancha negra sobre negro, la sombra de una figura. Sólo su rostro es pálido, con la piel blanca tensa y cubierta de manchas de la sangre que le ha

salido de la herida de la cabeza. Se acerca, y sus pies hacen crujir los guijarros de la playa. Lleva una pistola láser en la mano derecha. Oll se enfrenta a él con el arma preparada.

—¡No te acerques! —lo amenaza Oll.

—¡Devuélvemelo! —le grita Fowst—. ¡Devuélvemelo!

—No quiero disparar ni derramar sangre aquí —le advierte Oll—. Pero lo haré si me obligas. Vete y déjanos en paz.

—Dame mi cuchillo. Mi cuchillo.

—Vete.

Fowst da otro paso.

—Ellos pueden olerlo, ¿sabes? —le sisea—. Pueden olerlo.

—Pues que lo huelan.

—Vendrán. ¿No querrás que vengan?

—Que vengan.

—No querrás que vengan, viejo. Devuélvemelo. Lo necesito.

—Yo lo necesito más —le replica Oll—. Lo necesito para algo. Por eso vine aquí. Lo necesito para algo más importante de lo que jamás te podrías imaginar.

—Nada es más importante de lo que yo me puedo imaginar.

—Ultima oportunidad —le advierte Oll.

Fowst chilla. Chilla con toda la fuerza de sus pulmones.

—¡Está aquí! ¡Aquí! ¡Aquí mismo! ¡Venid a por él! ¡Venid y devoradlo! ¡Aquí! ¡Aquí!

El rifle chasquea. Fowst enmudece y se desploma de espalda sobre las piedras de la playa.

Pero algo se mueve. Criaturas atraídas por los gritos de Fowst y el ruido del disparo. Oll es capaz de oírlas. Oye cómo agitan sus alas de murciélago en la oscuridad. Cómo raspan las pezuñas contra la piedra, cómo se deslizan sus escamas. Unas voces murmullan y gruñen sonidos inhumanos.

—¡Eh! —grita a sus compañeros, quienes están agazapados en mitad de la oscuridad—. ¡Venid aquí! Venid aquí. Agrupaos.

Se apresuran a acercarse. Krank y Rane. Zybes. La chica. Graft es el más lento.

—¿Qué es eso? —le pregunta Krank, quien también oye los ruidos de las criaturas mientras se les acercan en la oscuridad—. ¿Qué es lo que está haciendo ese ruido?

—No pienses en eso —le contesta Oll mientras se esfuerza por recordar una

sencilla serie de gestos—. Tú quédate cerca de mí. Puede que aquí valga. Puede que sea lo bastante delgado.

—¿Qué es lo que puede que sea lo bastante delgado? —le pregunta Rane.

—¿Qué es lo que está haciendo ese ruido? —repite Krank, nervioso.

—Viene algo —dice Zybes.

—No pasa nada —lo tranquiliza—. Nos vamos ya. —Tiene la daga en la mano. El *athame*. Murmura una oración a su dios pidiendo protección y perdón. Luego hace un corte.

—¿Cómo lo has hecho? —le pregunta Katt.

Todos la miran.

Oll sonríe.

—Confía en mí.

Empuja con más fuerza la daga y hace un corte más profundo. El corte es vertical, del tamaño de un ser humano. Es en el aire, por lo que la realidad se divide.

El sonido de los demonios suena más cercano.

Oll tira del borde del corte como si fuera una cortina. Todos profieren una exclamación al ver lo que hay al otro lado. No está aquí. No es Calth. No es una playa de guijarros negros.

Oll los mira.

—No voy a fingir que esto va a ser fácil, porque no lo es. Pero es mejor que quedarse aquí.

Todos lo miran.

—Seguidme —les dice.



DES/HACER

Seguimos luchando

VENTANUS, en Calth,
antes del comienzo de la Guerra Subterránea



EPÍLOGO

[MARCA: 219,479.25.03]

Estamos en Colchis, en el final más amargo del planeta. La marca de Calth sigue en marcha después de todos estos años. Es básicamente una medición inútil, simplemente simbólica, pero a veces los símbolos son lo único que te queda. Un ritual. Al menos, la escoria de Colchis debería comprender algo así.

El mundo arde, devastado. Mundo por mundo. Hay poca venganza que obtener, poco castigo que se pueda disfrutar. Pero debe hacerse, para que la cuenta se detenga, y esto es un gran paso hacia la consecución del proceso.

Ventanus, capitán veterano, maltratado por la fortuna y el servicio, está de pie sobre un peñasco rocoso, desde donde contempla el paisaje cubierto por la oscuridad. Las tormentas de fuego se reflejan en su placa pectoral y en su visor. Las llamas anaranjadas bailan sobre el color azul cobalto y el dorado. Ha pasado mucho tiempo desde que todo comenzó. La galaxia cambió, y ha vuelto a cambiar. La revolución que lo conmocionó en Calth le parece insignificante después de todo lo que ha presenciado desde entonces. El final. La caída. El comienzo. La pérdida.

No ha conocido el miedo, pero ha conocido el dolor. La ruptura del orden de las cosas. Ha visto a su especie descubrir que el peor enemigo de todos son los suyos.

Los años que pasó librando la Guerra Subterránea le parecen muy lejanos. Se desvanecen en su memoria, casi olvidados, como el imperio que los siguió y la herejía que acabó con todos.

Sus subordinados lo esperan. Los sargentos con sus cascos rojos, los capitanes novatos con las crestas y las espadas. Ventanus todavía recuerda cuando un casco rojo significaba…

Los tiempos cambian. Las cosas cambian. Las costumbres cambian. Lo están esperando, impacientes por continuar, preguntándose en qué estará pensando su capitán, preguntándose por qué tarda tanto.

La barcaza de combate *Octavius*, que flota en órbita baja, tiene preparados los torpedos ciclónicos.

Ventanus se vuelve. Piensa en los hermanos perdidos, y mira a los hermanos que lo acompañan. Extiende una mano cubierta por un guantelete.

El sargento portaestandarte le entrega la bandera. Es un estandarte viejo y gastado, con mellas en un asta que está ligeramente doblada en un par de puntos. Seguro que el sargento piensa alguna vez que se podría limpiar el maldito trasto y luego arreglarlo.

Ventanus lo toma en la mano y honra todas y cada una de las marcas y manchas que ostenta.

Lo clava en la roca ardiente de Colchis. La luz parpadeante destella en la cresta dorada del estandarte.

—¡Marchamos por Macragge! —grita el sargento.

—No, hoy no. Hoy marchamos por Calth —lo corrige Ventanus.

[MARCA: SIN ESPECIFICAR]

Mientras siga habiendo un solo guerrero de los Portadores de la Palabra con vida, en la locura del Torbellino o en las profundidades de la disformidad, la marca de Calth seguirá en marcha.

Todavía lo está.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Aaron Dembski-Bowden, a Richard Dugher, a Bruce Euans, a Laurie Goulding, a los Altos Señores de Lenton, a Nick Kyme, a Graham McNeill, a Lindsey Priestley y a Nik Vincent.